

# MSX

m a g a z i n e

ホームパーソナルコンピューター情報誌

**MAY.1991**

MAGAZINE  
FOR  
HOME  
PERSONAL  
COMPUTER  
SYSTEM

# 5

**550YEN**

RAY・GUN  
ファンタジーⅣ  
ゴルビーのパイプライン大作戦  
提督の決断  
エメラルド・ドラゴン  
ドラゴンナイトⅡ

## 特集|真・RPG創世紀

今まさに、ボクたちはRPG創世紀の歴史的な1ページを生きている！



15X

PERSONAL COMPUTER

PNC-70FD2

2

1

POWER

RESET

CTRL

SHIFT

SELECT

STOP

CLS HOME

INS

DEL

BS

SHIFT

SANYO

MICRO FLOPPY DISK

MF2-DD

• Double-Sided  
• Double-Density  
• 1.25 MB

SANYO

MICRO FLOPPY DISK

MF2-DD

• Double-Sided  
• Double-Density  
• 1.25 MB

# SANYO

人と地球が大好きです

# Wドダブル Aスタイル Vイフル Yフ の

**本気でヤルなら、これからは、ダブルドライブがアタリマエ!!**

ゲームだけじゃなくて、本気でハソコンしてみようと思うなら、やっぱりダブルドライブでないといけません。Aドライブにアプリケーションソフト、Bドライブにデータフロッキーって使い方がもう常識になりつつあるし、将来、ビジネスハソコンにステップアップしていくためにも、ダブルドライブの操作性の良さに慣れておくことが重要です。そうした意味で、WAVY 70FD2は、フロントローディングの本格的なスタイルで、FDDをダブル搭載。大切なソフトのバックアップやデータコピーも、スムーズに、スピーディーに行なえて、この操作性の良さは、まさに感激モノ!

**FM音源・BASICコンパイラも標準搭載した、強力MSX2+。**

MSX2+規格ではオプション扱いのFM音源やBASICコンパイラも標準で搭載した、強力マシン。迫力たっぷりのサウンドや、実行速度の速さに加え、JIS第1水準漢字ROMはもちろんJIS第2水準漢字ROMも搭載した強力な日本語機能や、内容充実の本格マニュアルの付属など、魅力いっぱいWAVY 70FD2です!

**MSX2+ PERSONAL COMPUTER**  
**WAVY 70FD2**  
PHC-70FD2 標準価格 87,800円(税別)



MAGAZINE  
FOR  
HOME  
PERSONAL  
COMPUTER  
SYSTEM

C  
O  
N  
T  
E  
N  
T  
S

COVER

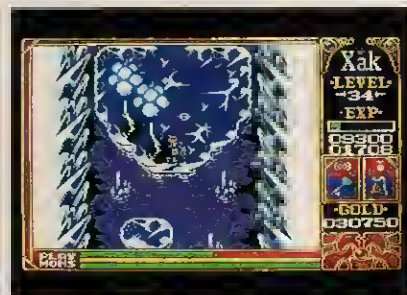
イラスト/加藤 直之  
デザイン/荒井 清和  
製 版/宮田 秀樹

## 特集

52

# 真・RPG創世紀

テーブルトークに端を発し、一部マニアのものとして育ってきたRPGは、その後コンピューターというメディアと結び付くことで、一躍メジャーな存在となった。そんなRPGの本質を見直すことで、これからのRPGの進む方向が見えてくるかもしれない。そう、それが、真・RPG創世紀なのだ。



■おかげさまで、めでたく通巻90号です！ いやーめでたいのお

6

## MSX SOFT TOP30

■Mマガの目安箱とでもおぼえてくれたまい

10

### Mマガホットライン

■代々木よいとこ、一度はおいで

11

### 東京ショッピングマップ

■マシン付属のPCMツールに挑戦。MSXを喋らせるのだ

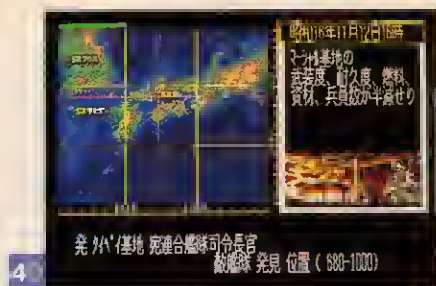
72

## PegasusのA1ST奮戦記

■今月はビデオアニメ『麻雀バトルスクランブル』をレビュー！

74

## ヲタッキー鹿野のゲームAV情報



## ■ゴ、ゴ、ゴー！ 風が泣いているゴゴースパイダース MSXゴー 82

- 桜玉吉の“お笑い四コマ道場” 83
- MSXゲーム指南 技あり一本 87
- おたよりハッスル 90
- MSX人生相談 92

## ■夢の超特急(死語)に乗りたーい！ 94

## ハイテクワンダーランド

## ■RPGの戦闘ルーチンに必要な数値を考える、の巻 96

## コンピューターRPGを創る

## ■コード進行理論について考えよう 98

## 音楽のこころ

## ■新連載！ ネットワーク入門まんが 104

## みんな☆なおのMINDY TERM

## ■トロイの木馬の仕掛け方、教えます 106

## 人工知能うんちく話

## ■タイトルも変わって心機一転。超初心者も安心のBASIC講座なのだ 110

## ラッキーのBASICの大逆襲

## ■発売間近のViewCALCを、一足先にレポートする 112

## 快適感覚MSXView

## ■MSX-DOSがたどってきた道を振り返る 114

## テクニカル・アナリシス

## ■ディスクの整理に役立つdmove2.comなのだ 118

## Tools徹底活用法

## ■DTMF信号を利用しよう！ 122

## ハードウェア事始め

## ■そもさん、説破、うっ、モモンガー！ 126

## MOMONGA OPERATION

## ■名前を変えて再登場！ 142

## MSXマガジンプログラムサービス

## ■BASICとアセンブラ、神様シリーズを読み!! 130

## PROGRAM HOUSE

- ソフトウェアコンテスト 130
- ショート・プログラム・アイランド 136

## NEW SOFT

- RAY・GUN 12
- ピンクソックス5 14
- ゴルビーのパイプライン大作戦 15
- ディスクステーション24号 16
- ルーンマスター三国英傑伝 16
- 全国新作予報 17

## 最新ゲーム徹底解析

- 提督の決断 40
- ファンタジーⅣ 44
- ドラゴンナイトⅡ 48

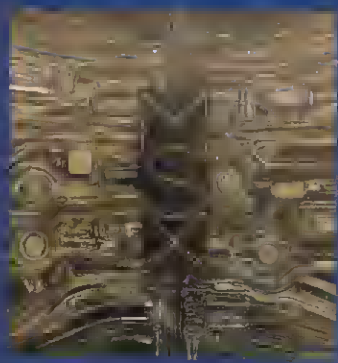
## SOFTWARE REVIEW

- エメラルド・ドラゴン 18
- ティル・ナ・ノーグ 20
- DPS SG 21
- もりけんのすけべで悪いかっ!! 22
  - ランスⅡ 反逆の少女達
  - [ドラゴン・シティ]X指定

- INFORMATION 76
- 売ります買います 144
- EDITORIAL 146

# MSX SOFT TOP 30

さてお立ち会い！ 今月のTOP5中、なんと3本のソフトにドラゴンというタイトルがつけられているのだ。その昔、某MSXマガジンという雑誌で、タイトルにドラゴンをつけると売れるという研究報告があったが、まさか本当だったとは。なんてこと言っていると、そのうち新作がすべてドラゴンになったりして……。



1

## ディスクステーション22号

●コンパイル '91年2月8日発売

コンパイルといえばオ・マ・ケ、なんていうと失礼だけど、このDS22号に付いてる「魔導物語」のシングルCDはもう最高ののだ。遊べるバージョンはエッチゲームが中心だし、MSXユーザーでいてよかったなあと思えること間違いなしだよ。



Disc  
station

22

©1991 COMPIL



2

## エメラルド・ドラゴン

●グローディア '90年12月26日発売

ディスク版のゲームの場合、入れ替え作業が非常に面倒。しかしこのゲームはそこらへんの処理がすごくうまい。ゲームとビジュアルのデータをべつのディスクに組み込んだため頻繁に入れ替えをしないで遊べるのだ。ゲームに没頭できるぞ。

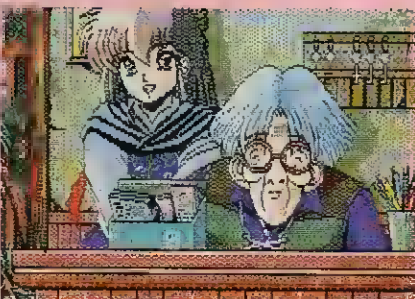


3

## ドラゴンナイトⅡ

●エルフ '91年1月31日発売

3Dダンジョンタイプが苦手なあなた、ご安心めされい。なんと驚くなかれ、このゲームにはダンジョンマップが同封されているのだよ。これでマッピングなんてしなくても、ころりおきなく女の子のグラフィックアンドゲームが楽しめるのだ。

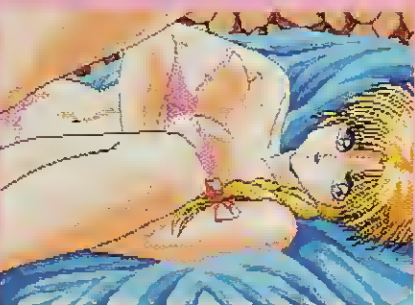


4

## 【ドラゴン・シティ】X指定

●フェアリーテール '91年2月15日発売

このゲームのウリは、なんといっても過激なグラフィック……。そしてそれ以上に過激なメッセージじゃないかなと思う。アドベンチャーとしては、いぢわるさがないだけに謎解き部分に少々物足りなさを感じるが、それもまた一興なり！

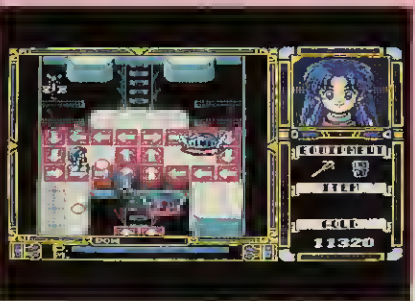


5

## FRAY サーク外伝

●マイクロキャビン '90年12月6日発売

戦後強くなったのは靴下と女の子、それを実証するわけじゃないだろうけど、気がつきゃラトクは遙か後方。まさかキャビンの次回作が「サークⅢ FRAY外伝」なんてことはないでしょうね。こうなったら、次は1位だ！ いけいけプレイ！



※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。

順位	先月の 順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	メディア	価格	ジャンル	得点
1	NEW	ディスクステーション22号	コンパイル	MSX2	2DD	2980円		3460
2	1	エメラルド・ドラゴン	グローディア	MSX2	2DD	8800円		2540
3	15	ドラゴンナイトⅡ	エルフ	MSX2	2DD	7800円		2220
4	NEW	【ドラゴン・シティ】X指定	フェアリーテール	MSX2	2DD	6800円		1890
5	5	FRAY サーク外伝	マイクロキャビン	MSX2 turbo R	2DD 2DD	7800円 7800円		1750
6	6	ピンクソックス4	ウェンディマガジン	MSX2	2DD	3600円		1450
7	17	聖戦士ダンバイン	ファミリーソフト	MSX2	2DD	8800円		1320
8	3	銀河英雄伝説Ⅱ	ボーステック	MSX2	2DD	9800円		1140
9	7	ランペール	光栄	MSX2 MSX2	2DD メガROM	9800円 11800円		1100
10	11	ピーチアップ8号	もものきはうす	MSX2	2DD	3800円		1060
11	4	サークⅡ	マイクロキャビン	MSX2	2DD	8800円		1030
12	2	ディスクステーション21号	コンパイル	MSX2	2DD	1940円		950
13	NEW	MSX-Datapac	アスキー	MSX2	2DD	12000円		840
14	16	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	日本ファルコム	MSX2	2DD	8700円		820
15	8	ティル・ナ・ノーグ	システムソフト	MSX2	2DD	8800円		630
16	13	スーパーピンクソックス	ウェンディマガジン	MSX2	2DD	4800円		600
17	10	三國志Ⅱ	光栄	MSX2 MSX2	2DD メガROM	14800円 14800円		480
18	12	DPS SG	アリスソフト	MSX2	2DD	6800円		450
19	NEW	ファンタジーⅣ	スタークラフト	MSX2	2DD	9800円		380
20	14	大航海時代	光栄	MSX2 MSX2	2DD メガROM	9800円 11800円		320

順位	先月の 順位	ソフト名	メーカー名
21	22	コラムス	日本テレネット
22	—	エクスタリアン	ディー・オー
23	9	フリートコマンドーⅡ 黄昏の海域	アスキー
24	23	花のももこ組!	日本物産
25	—	ウィザードリィ3	アスキー

順位	先月の 順位	ソフト名	メーカー名
26	21	シード オブ ドラゴン	リバーヒルソフト
27	19	MIDIサウルス	BIT <sup>2</sup>
28	—	信長の野望・戦国群雄伝	光栄
29	28	ピンクソックス3	ウェンディマガジン
29	27	F1道中記	ナムコ

ジャンル アクション アドベンチャー ロールプレイング シミュレーション パズル アプリケーション テーブルゲーム

#### 集計方法

このランキングは、9ページに掲載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

#### 集計期間

1991年2月1日から2月28日までの期間が対象となっています。

# 読者が選ぶTOP20

## サークⅡ



★ラトクをはじめ、登場人物の性格設定がしっかりしている点も魅力的だよね。

今月は、なんといっても『サークⅡ』の頑張りが目を引くね。同時に前作『サーク』の得票が下がってしまったのはちょっと残念だけど、これが世代交代というものかもしれないな？しかし今年のTOP20はまだ始まったばかり。『イースⅡ』の例もあるし、これからどう展開していくかが楽しみだよ。みんなも、お気に入りソフトの応援よろしくね！

## 今月のTOP10

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	三國志Ⅱ	光栄	120
2	4	エメラルド・ドラゴン	グローディア	114
3	2	イースⅡ	日本ファルコム	105
4	9	サークⅡ	マイクロキャビン	88
5	3	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	日本ファルコム	80
6	7	FRAY サーク外伝	マイクロキャビン	72
7	5	サーク	マイクロキャビン	68
8	6	ソリッドスネーク メタルギア2	コナミ	45
8	6	BURAI 上巻	リバーヒルソフト	45
10	10	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	42

●3月7日現在

## 累計TOP20

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	三國志Ⅱ	光栄	230
2	2	イースⅡ	日本ファルコム	205
3	4	エメラルド・ドラゴン	グローディア	194
4	3	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	日本ファルコム	176
5	5	サーク	マイクロキャビン	143
6	9	サークⅡ	マイクロキャビン	137
7	7	FRAY サーク外伝	マイクロキャビン	131
8	6	ソリッドスネーク メタルギア2	コナミ	109
9	8	BURAI 上巻	リバーヒルソフト	97
10	10	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	84
11	11	大航海時代	光栄	71
12	12	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	68
13	13	銀河英雄伝説	ボーステック	67
14	-	SDスナッチャー	コナミ	38
15	-	ティル・ナ・ノーグ	システムソフト	35
16	14	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	33
17	16	ランペール	光栄	30
17	16	激突ベナントレース2	コナミ	30
19	-	スナッチャー	コナミ	28
19	-	SUPER大戦略	システムソフト	28

●3月7日現在

# TAKERU TOP10

TAKERUを利用したことのある人ならわかると思うけど、ゲームを購入した際についてくるあの黄

色いフロッピーケース、あれって結構役にたつと思わない？市販のゲームの場合、フロッピーディ

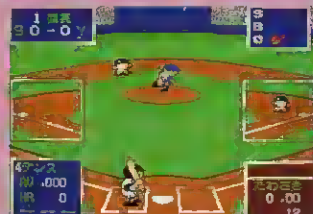
スクに比べ、やけに大きなパッケージに入ってくるよね。あれはあれできれいだけど、持ち運びには

不向き。その点TAKERUのフロッピーケースなら、バッグの中にも収まる大きさだし、友達の家に行きに行くときもとっても便利だよ。それにソフトの値段がちょっと安くなるのも嬉しいね。

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格 [税込]
1	MSXディスク通信 4月号	MSXマガジン	MSX2	3000円(3,50)
2	野球道Ⅱ	日本クリエイ	MSX2	8000円(3,50)
3	MSXファンダムライブラリー8	MSX・FAN	MSX2	2800円(3,50)
4	MSXディスク通信 3月号	MSXマガジン	MSX2	3000円(3,50)
5	Dante	MSXマガジン	MSX2	4500円(3,50)
6	MSXディスク通信 創刊号	MSXマガジン	MSX2	3000円(3,50)
7	MSXディスク通信 2月号	MSXマガジン	MSX2	3000円(3,50)
8	パラメデス	ホット・ビィ	MSX2	4900円(3,50)
9	吉田コンツェルン	MSXマガジン	MSX2+	4500円(3,50)
10	リップスティックアドベンチャー2	フェアリーテール	MSX2	6800円(3,50)

●3月11日現在

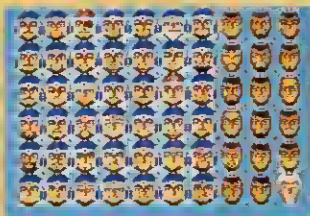
## 野球道Ⅱ



★TAKERUで買えば、800円もお得！それも売ってる理由だろうね。

# 期待の新作ソフトTOP10

## ルーンマスター 三国英傑伝



▲三国史を題材としたすごろくゲームだけあって、登場人物もなんだかすごい。

移植希望ソフトのトップに位置していた『ソーサリアン』が、発売決定後、すぐさま期待の新作のソフトとして票を伸ばしだした。いかにみんなが、このソフトの発売を待ち望んでいたかがわかるってもんだね。このゲームのウリは、シナリオが無限大に増やせるというシステム。ということは、基本シナリオの発売後、シナリオ集が続々発売される可能性も……。

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	信長の野望・武将風雲録	光荣	206
2	9	ソーサリアン	日本ファルコム	100
3	3	アルシャーク	ライトスタッフ	98
4	4	シンセサウルスVer.3.00	BIT <sup>2</sup>	62
5	5	ポッキー2	ポニーテールソフト	49
6	8	火星甲殻団 ワイルドマシン	アスキー	22
7	7	イルミナ1	カクテル・ソフト	17
8	8	RAY・GUN	エルフ	15
8	-	ルーンマスター 三国英傑伝	コンパイル	15
10	10	銀河英雄伝説Ⅱ シナリオ集	ボーステック	13

● 3月7日現在

## 今月は、なぜか光荣特集なのだ!

『三国志』シリーズでは自分で軍師が決められるけど、大將軍などのほかの役も決められたらもっとおもしろくなるのにな。それに戦闘シーンももう少しリアルだといえよ。たとえば1万人の兵士を組織するさいに、騎馬隊が25パーセントとかってするんじゃないかと。100パーセント騎馬隊のみの部隊にできるとか。孔明なんかには、もっと独自の戦略をたてる事ができるとかってね。それにこの時

代って、戦いのときに重要なのは兵士の数だと思ふんだ。相手国に攻めるとき、5万人の兵力じゃ少なすぎる。最低でも20万、多ければ50万人くらいは必要なんじゃないかな? また、『ランペルール』みたいに水軍なんていうのもあると、ゲームに興行きがでると思う。

希望だらけになっちゃったけど、光荣だからこそ、これくらいのことはやってほしいんだよね。

兵庫県 二瓶 歩 14歳

シミュレーションは長く遊べるけど、シナリオがつまらない。ロールプレイングは一度解いたらもうやらない。そんな僕にぴったりのゲームをみつけた。それが『大航海時代』なのだ。陸地が見えないマップを航海中の心細さ、食料がなくなりかけたときに港を見つけた喜び! まさに船長になりきって遊べるぞ。

高知県 片岡 明 16歳

『ランペルール』の司令官時代はとにかくつらい。無能な総裁政府が、都市をとられたり、理不尽な同盟を結んだり……。その尻拭いに四苦八苦の毎日だ。だからこそ、第一執政になったときの喜びはひとしお、思わず「やった!」と叫びたいほど嬉しかった。まるで、無能な上司をもったサラリーマン気分で遊べるぞ。神奈川 清野亜摘 19歳

## 調査協力店リスト

### 北海道

ラルズプラザパソコンランド ☎011-221-8221  
デービーソフト ☎011-222-1088  
九十九電機札幌店 ☎011-241-2299  
光洋無線電機EYES ☎011-222-5454  
パソコンショップハドソン ☎011-205-1590

### 東北

庄子デンキコンピュータ中央 ☎022-224-5591  
デンコードーDaC仙台本店 ☎022-261-8111  
デンコードーDaC仙台東口店 ☎022-291-4744

### 東京

サトームセンパソコンランド ☎03-3251-1464  
システムイン秋葉原 ☎03-3251-1523  
ヤマギワ テクニカ店 ☎03-3253-0121  
ラオックス 中央店 ☎03-3253-1341  
第一家電機パソコンシティ ☎03-3253-4191  
真光無線 ☎03-3255-0450  
石丸電気マイコンセンター ☎03-3251-0011  
富士音響マイコンセンターRAM ☎03-3255-7846  
マイコンショップPULSE ☎03-3255-9785  
マイコンショップCSK新宿西口店 ☎03-3342-1901  
ソフトクリエイティブ渋谷本店 ☎03-3486-6541  
J&P 渋谷店 ☎03-3496-4141

池袋WAVE ☎03-5992-8627  
J&P 八王子さごう店 ☎0426-26-4141  
ムラウチ八王子 ☎0426-42-6211  
J&P 町田店 ☎0427-23-1313  
まちだ東急百貨店 コンピュータショップ ☎0427-28-2371

### 関東

パソコンランド21太田店 ☎0276-45-0721  
パソコンランド21高崎店 ☎0273-26-5221  
パソコンランド21前橋店 ☎0272-21-2721  
ICコスモランド あざみ野店 ☎045-901-1901  
鎌倉書店 ☎0467-46-2619  
多田屋サンピア店 ☎0475-52-5561  
西武百貨店大宮店 コンピュータフォーラム ☎048-642-0111  
西武百貨店所沢店 コンピュータフォーラム ☎0429-27-3314  
ボンベルト上尾 ☎048-773-8711  
ラオックス志木店 ☎0484-74-9041

### 中部

真電本店 ☎025-243-6500  
PIC ☎025-243-5135  
三洋堂パソコンショップZ ☎052-251-8334  
カトー無線本店 ☎052-264-1534  
九十九電機名古屋1号店 ☎052-263-1681  
パソコンショップ コムロード ☎052-263-5828  
すみやパソコンアイランド ☎0542-55-8819

うつのみや片町店マイコンコーナー ☎0762-21-6136

### 大阪

ニハヤパソコン 大阪駅前第4ビル店 ☎06-341-2031  
マイコンショップCSK ☎06-345-3351  
J&P阪急三番店 ☎06-374-3311  
上新電機あびこ店 ☎06-607-0950  
ニノミヤエレランド ☎06-632-2038  
プランタンなんばパソコン外売場 ☎06-633-0077  
ニノミヤ別館 ☎06-633-2038  
J&Pテクノランド ☎06-634-1211  
上新電機日本橋5ばん館 ☎06-634-1151  
J&Pメディアランド ☎06-634-1511  
上新電機日本橋7ばん館 ☎06-634-1171  
上新電機日本橋3ばん館 ☎06-634-1131  
上新電機日本橋8ばん館 ☎06-634-1181  
上新電機日本橋1ばん館 ☎06-634-2111  
NaMUにっぽんばし ☎06-632-0351  
J&P千里中央店 ☎06-834-4141  
上新電機泉北パンジョ店 ☎0722-93-7001  
ニノミヤムセン阪和店 ☎0724-26-2038  
上新電機さくら店 ☎0724-37-1021  
上新電機いばらき店 ☎0726-32-8741  
J&Pくずし店 ☎0720-56-7295  
J&P高槻店 ☎0726-85-1212  
上新電機せつとんだ店 ☎0726-93-7521

上新電機いけだ店 ☎0727-51-2321

### 近畿

上新電機わかやま店 ☎0734-25-1414  
ニハヤムセンパソコン和歌山店 ☎0734-23-6336  
J&P和歌山店 ☎0734-28-1441  
上新電機やぎ店 ☎07442-4-1151  
上新電機たわらもと店 ☎07443-3-4041  
J&P京都寺町店 ☎075-341-3571  
バレックスパソコン売場 ☎078-391-7911  
三宮セイデンC-SPACE ☎078-391-8171  
J&P姫路店 ☎0792-22-1221  
上新電機にしのみや店 ☎0798-71-1171

### 中国・四国

ダイイチ広島パソコンCITY ☎082-248-4343  
紀伊国屋書店岡山店 ☎0862-32-3411

### 九州

カホマイコンセンター ☎092-714-5155  
ベストマイコン福岡店 ☎092-781-7131  
トキハマイコンセンター ☎0975-38-1111  
ダイエー宮崎店 ☎0985-51-3166

# ホットライン Mマガ

さて今月も、読者の質問に答え  
てもらっちゃいましょう。今回の  
質問状は……。

コンパイルの『ランダーの冒険  
Ⅲ 闇に魅せられた魔術師』のビデ  
オが当たりました！ NGディス  
クの続きが見られて嬉しかったん  
だけど、途中までなんだよね。こ  
れって製品化の予定とかないのか  
なあ？

飯塚功太郎

そっか、ということなら、コン  
パイルさんの営業のあの人に直撃  
インタビューだっ。

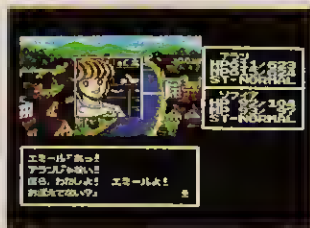


★「アレスタ2」のペーパープレーンを片  
手にはしゃぐもりけん。なんかヘン！

はい、営業の田中で一す。コン  
パイルはね、商品よりおまけに力  
いれてるのね。なーんて言うのと、  
社長に叱られちゃうから信じちゃ  
駄目よ。

んとな、まず「ランダーの冒険」  
のビデオ、当選おめでと一です。  
あのビデオは、100本しか作ってい  
ない真正正銘の限定版なんですな  
え。アンケートはがきからの抽選  
だったんだけど、倍率はすごかつ  
たのよ。うーん、たとえるならチ  
ベットの山くらいかな。でもね、  
「絶対絶対欲しいんだーい」という  
強い要望があっても、復刻版な  
んてのは出さないです。もちろん、  
間違ってもレーザーディスクでの  
販売なんてのもありません。つま  
り、販売の予定は全然ないの。だ  
から、当たった人は大切にしてい  
ちようだいね。

では、もう少しコンパイルのお



★NGディスクもよいけれど、本編ももち  
ろんよいです。「ランダーの冒険Ⅲ」は。



★このかわいいキャラクターたちのカー  
ドゲーム、ぜひ一度遊んでみたいよね。

まけについて紹介させてもらっ  
ちやおうかな。

まずは「アレスタ」、「アレスタ  
2」から、オリジナルペーパープレ  
ーン。これは、単純に言ってしま  
えば紙飛行機ってやつですね。で  
もとってもリアルです。Mマガで  
も、もりけんが作ってたけど、み  
んなも作ってくれたかな？

お次は、「魔導物語 1-2-3」の  
オリジナルゲームカード。氷樹む  
うデザインの、総天然色カードゲ  
ームです。これはとにかくかわい  
い！ コンパイル内部でも、人気  
のおまけのひとつになってます。

以上のものは、ソフトのパッケ  
ージのなかに同封されているもの  
のんだけど、それ以外に、アンケ  
ートはがきからの抽選でプレゼン  
トするおまけもあるんだよね。た  
とえば「ディスクステーション」  
のオリジナルステッカーや、テレ  
ホンカードがそれね。

で、こういったおまけの簡単な

入手方法を紹介すると……、

- ①まめにディスクステーションに  
投稿する
- ②イベントなどでウケを狙う
- ③取り敢えずコンパイルクラブに  
入会してしまう
- ④営業の田中に気に入られる  
それからこういうのが苦手な人  
にお勧めなのが、通信販売を大量に  
利用するなんて手ね。通販だと、  
あの一般のお店じゃ買えない「魔  
導物語音楽館」も買えるしさ。ぜひ  
一度利用してみてね。

以上、営業熱心な田中でした  
残念ながら飯塚くんの希望はか  
なわなかったけど、今後もすごい  
おまけが登場しそう。期待大だね。

あ  
て  
先

〒107-24

東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

(株)アスキー

MSXマガジン編集部

Mマガホットライン

## 移植希望ソフトTOP10

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	3	サイレントメビウス	ガイナックス	93
2	2	シムシティー	イマジニア	90
2	5	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	90
4	8	大戦略Ⅲ'90	システムソフト	84
5	6	ダイナソア	日本ファルコム	76
6	4	ポピュラス	イマジニア	56
7	1	ソーサリアン	日本ファルコム	45
8	7	BURAI 下巻	リバーヒルソフト	39
9	10	ダンジョン・マスター	ビクター音楽産業	36
10	-	A列車で行こうⅢ	アートディンク	35

●3月7日現在

とうとうトップに踊り出た「サイ  
レントメビウス」。4月号の「移植  
にはディスク20枚以上……」というメ  
ーナーさんの答えに対し、早くも読  
者からの意見が寄せられた。「それな  
ら4部構成にして出してほしい」(茂  
木章)。「価格が2万円近くたって、フ  
ァンなら買う。また上巻、下巻で出  
したっていいじゃないか」(加藤隆  
徳)。

これが読者すべての気持ちではな  
いはず。なかには、「1万円以上もす  
るソフトなんて買えない」という人  
もいるだろうし、「上巻をやり終えて  
も、いつでるか分からない下巻を待  
つなんて嫌だ」なんて人もいのだろ  
う。しかしこうやって、自分の意見  
を持つというのはとてもよいことだ。

## ダイナソア



★アダルトな雰囲気があるRPG。移植  
されることを切に願う。

それにMマガ編集部でも、各メー  
カーさんに移植希望の働きかけをする  
際の目安になるしね。なんといつ  
てもメーカーさんを動かすのはキミた  
ちの力だ。これからもドンドン、キ  
ミたちの意見を聞かせてほしいな。

東京

# ショッピングマップ

代ゼミじゃないよ! ファルコムショップだよ!!

さて今回は、いつもとはちょっと気分を変えて、秋葉原電気街ではなく、学生の町代々木を訪れてみた。目的地は、ファルコム・ショップ代々木。あの名作「イース」シリーズや「ドラゴンスレイヤー 英雄伝説」などで有名な日本ファルコムのオリジナルグッズを販売しているお店なのだ。

販売している商品は、マグカップやTシャツ、ペン、ノートなどの日用品からステッカーやバッジ、キーホルダーなどの小物、さらにはゲームソフト、ビデオソフト、



ウエントリースの隣のビル2階がファルコムショップだ。



ファルコムショップと同じフロアには、ゲームセンターもあるぞ。

CD、書籍にいたるまでじつに多種多様。自分の部屋の中をファルコムだらけにすることもできるほど。これは、ゲームの世界から飛び出してしまうほど、魅力的なキャラ

クターたちを持つファルコムだからできることだね。

それでは、ファルコムショップの金井さんにお話を聞いてみよう。よく売れているグッズは下敷きと

## ファルコム・ショップ代々木

〒151 東京都新宿区代々木1-37-2 ショーエイビル2F ☎03-3379-7723



いらっしやい



こーんなグッズが売っている!!

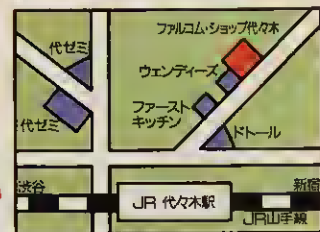


ポストカード。「イース」のリリアや「ドラゴンスレイヤー 英雄伝説」のセリオスのデザインがとくに人気が高いとのこと。客層は小学校低学年から大学生と幅広く、近くにある代々木ゼミナールや代々木アニメーション学院の生徒さんもよく来店するそうだ。

原宿とは電車でひと駅の距離なので、修学旅行の自由行動なんてときに、ちょいと寄ってみるのもいいんじゃないかな?



ココでは、ファルコムの旬のゲームを実際にプレイできるのだ。



まずは、ファルコムショップの新製品情報から。キャラクターグッズでは、「ダイナソア」下敷き。ゲームソフトでは、日本ファルコム創立10周年記念作品のPC9801版「ロードモナーク」CDでは、「ワンダラーズフロム イース」よりパーフェクト・コレクション・イースⅢ。書籍では、「ソーサリアン」のすべてがわかるオ

## 今月の得情報

ール・アバウト・ソーサリアン。いずれも、このMMガ5月号が出るころには発売されている予定。とくに「ソ

ーサリアン」は、MSXに移植中なので、発売前にこの本を読んで予習しておくのもいいかもしれないね。

### A ドラゴンスレイヤー(ペナント&ワッペン)セット...2名

「ドラゴンスレイヤー 英雄伝説」のシンボルマークである紋章のデザインだ。

### B ファルコム(バッジ&キーホルダー)セット...3名

赤と白のバックに、黒文字でファルコムと書かれていて美しい仕上がりがた。

### C リリア(バッジ&キーホルダー)セット.....3名

リリアは、数多い「イース」登場キャラクターの中でも一番人気なのだ。

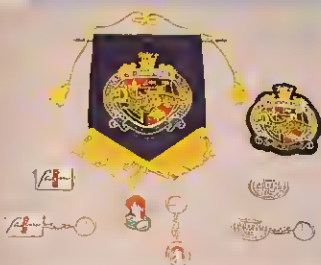
### D J.D.K.(バッジ&キーホルダー)セット.....3名

ファルコムロックバンドのJ.D.K.。メタリックでカッコイイぞ。

もうひとつは、読者プレゼントのお知らせ。日本ファルコムさんが、Mマガ読者にファルコムグッズをプレゼントしてくれるのだ。欲しい人は、官製はがきに希望のセット名、住所、氏名、年齢、電話番号、このコーナーの感想を書いて下のあて先まで送ってちょーだい。締切は5月8日消印有効なのだ。

——あて先——

〒107-24  
東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
(株)アスキー  
MSXマガジン編集部  
東京ショッピングマップ  
ファルコムグッズプレゼント係



# NEW SOFT

春はスタートのシーズン。進学祝いにMSXを買ってもらった人もいるかもしれないなあ。

フィールドタイプのSFRPG『RAY・GUN』は要注目だ!

## RAY・GUN

すけべソフトメーカーの中でダントツの質のよさを誇るエルフが、またまた新作RPGを作り出した! 近未来社会を舞台にした、フィールドタイプのRPGで、グラフィックは花丸の出来だぞ!

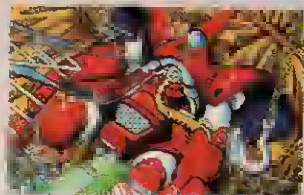


『ドラゴンナイトⅡ』に続き、今度は『RAY・GUN』がMSXに移植されることになった。制作したエルフは、すけべソフトメーカーとはいえ、定評のあるシナリオと、グラフィックの質の高さは、一般メーカーに引けを取らず、ファンは着実に増えて来ているようだ。読者のみんなも、このRAY・GUNに期待を抱いているんじゃないかな。

## STORY

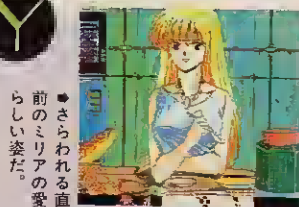
深い霧に覆われた広大な漆黒の闇の中に、ただひとつまばゆいほどの光があった。その光を発しているのは、高い壁によって外界から切り離された、ひとつの“街”であった。この街の住人は、誰ひとりとして街の外の世界を知らない。外の世界を知る必要もなかったし、それに壁を乗り越えることは掟によって禁じられているからだ。

そんな一見平和そうに見えるこの街にも問題がないわけではない。中でも一番やっかいなものが壁の外か



●壊れたステロイドは改造され、人間型のロボットとして生まれ変わったのだ。

RAY・GUNはフィールドタイプのRPGだ。主人公のジョージは、ステロイドというメカに乗り込み、この土地を冒険するわけだ。マップ上を歩いていると当然敵と遭遇するわけだがこの敵は次のページで紹介しているような昆虫型のメカで、これまたステロイドという名前なのだ。このへんのいきさつは、下のストーリーのコーナーに



●さらわれる直前のミリアの愛らしい姿だ。

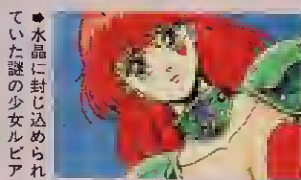
から飛来する巨大な昆虫、ステロイドだ。こいつらは群をなして飛来し、街の若い女の子を連れ去っていく。ステロイドに対抗しようにも、この街には金属資源がないから、強力な武器を作ることができないのだ。

しかし、この街にも“修理屋”と呼ばれる武器屋がある。彼らはステロイドがときどき落としていくジルニウムという物質を使用して、小さな護身用武器を作るのが仕事だ。修理屋はこの街に数十人いたが、中でももっとも腕の立つ修理屋が、若干歳のジョージという若者だった。

ある日彼は、婚約者のミリアを連れて町はずれにある“誘惑の泉”を訪れていた。この泉の水は一口飲んだ

詳しく書いておいたので、そっちを読んでみてくれ。

このゲームが少し変わっている点は、他のソフトのような“町”が存在しないということ。また、お金も関係してこない。これはなぜかということ、この世界自体が閉鎖されたひとつの街ということになっているからなんだ。だから、情報を教えてくれる住民も、マップのいたるところに登場する。武器



●水晶に封じ込められていた謎の少女ルビア。

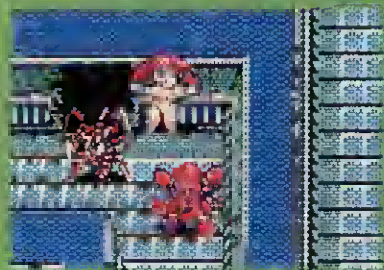
だけでおおかたの病氣は治ってしまうというありがたい効力を持っているうえ、ジルニウムの加工に欠かせない道具でもあった。そこで彼らは傷つき壊れたステロイドの残骸を発見した。さっそく修理に取り掛かるうとしたとき、突如飛来したステロイドの集団によってミリアは連れ去られ、ジョージも攻撃を受けその場に倒れ伏してしまっ

それから数時間後、ジョージはルビアという女性の介抱によって目を覚ました。彼女は壊れたステロイドの中にあつた水晶玉に封じ込められていたのだ。そしてジョージは彼女とともに完成したステロイドに乗り込み、ミリアを捜しに出発した。

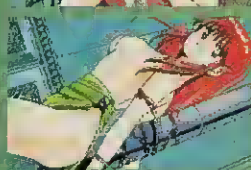
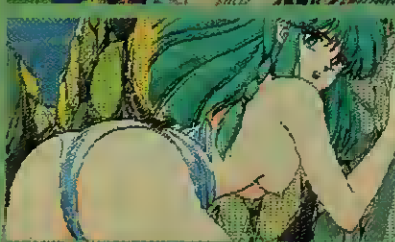
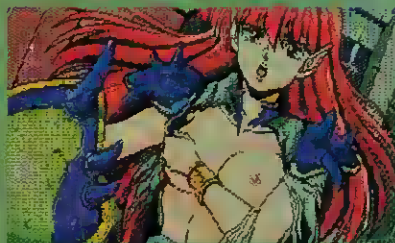
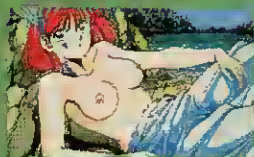
のパワーアップや、回復といったものはすべて“誘惑の泉”という場所で行なわれる。この泉では体力を完全回復するほか、敵を倒したときに得られるジルニウムという金属を加工して、武器や防具を作り出すことができる。また、泉の水をカプセルに詰めておくと、いざというときの薬として使用することもできるんだ。

この世界にはまったくイメージが異なった6つの街があって、それが塔のように上へ上へと重なるように存在している。だから、街と街との移動にはエレベーターを用いなければならないんだ。また、それぞれの世界にはひとりずつ、御子と呼ばれる女性が住んでいて、このエレベーターを管理している。つまり、いろいろなイベントをクリアしながら御子を捜し出し、エレベーターの鍵をもらって次の階に行く、というのがこのゲームの基本的な流れなのだ。もちろんRPGだからその途中でレベルを上げていかなくてはならないけど、どの街にも最低ひとつずつは誘惑の泉が存在するから、その周辺で戦っていればゲームオーバーになることはまずない。このあたりはなかなか親切にできているので安心できるぞ。

# あたりまえのように登場する 美少女 そしてハダカ!!



RAY GUNの世界は女性だけしか住んでいない国、というわけではないのだが、登場するのはなぜかすべて女の子のみ。そして、これまたどういうわけかわからないが、ほとんどの女の子が裸、もしくは薄着でたまたまいる。ヌーディストクラブじゃあるまいし、これはちょっと変だ。でも悪くはないな。



敵ステロイドとの戦闘はいわゆる基本的な、アクション要素のない、コマンド指示タイプのものだ。コマンドの種類は、敵1匹に対して手持ちの武器で攻撃するものと、敵すべてに一定のダメージを与える特殊攻撃の2種類がある。ただし、特殊攻撃は多大な精神力を消耗するので、4ターンに1回しか使えない。でも、各街の御子に会うことによって、この能力をパワーアップしてもらえるので、最終的には2ターンに1回使用できるようになり、威力もかなり強力なものになるのだ。

この記事を書いている現時点では、MSX版はまだグラフィックしか完成していないので、肝腎の処理速度はわからないんだけど、他機種版を遊んだ限りでは、ゲーム自体はかなりいい雰囲気、バランスもよく、シナリオもおもしろかった。これがそのまま移植されるとすれば、RAY GUNは下手な一般メーカーのRPGよりはるかに上質なソフトになるのは間違いない!

## 敵は昆虫系メカ、ステロイド

敵メカは昆虫や甲殻類をモチーフにしてデザインされている。このデザインのセンスは今までになく香逸だ。すけべソフトはもちろん、一般のものも含めた中でも、最高レベルではないだろうか。この敵メカを見るだけでも、このソフトを買う価値は十分にある。他機種版では一部がアニメーションしていたがMSX版も動くかどうかは不明。



### ロールプレイング

- エルフ
- MSX2
- 6800円 [税別]
- 発売中

# 出ました第5弾! 買うしかないでしょ ピンクソックス5

まさに職人芸! MSXで美少女を描かせたら右に出るものはいないと噂される、あのウェンディマガジンがついにピンクソックスの第5弾を発売する。今回もハイレベルな内容で魅せてくれます!!



★いつも元気な3人組。第5弾の主役は、さやかちゃんなのです。

もう説明の必要もないほど人気の高い、あのピンクソックスの第5弾がついに発売されることになった。もちろん前回同様、女の子のグラフィックは保証済みのデキ。なんでこんなにカワイイ女の子がMSXで描けるのか不思議なくらい、質が高いのである。また、内

容もディスク2枚組のおかげでかなり充実。下に載せた「恋の平均台」、反射神経ゲーム「一発くん3」、タイトルどおりの「ポーカーだ! ポン!」を始め、すごろく型カードゲーム「恋のトライアスロン」、連続SFエロスアドベンチャー「誰か……」、おなじみの「ハーフタイ

ムラバー」とコーナーが満載。いつも増してボリュームアップした内容で迫る第5弾、彼女たちの勢いはもう誰にも止められそうありません。そうそう、「どし、ん」も相変わらずの変なパワーを発揮。ご立派!!

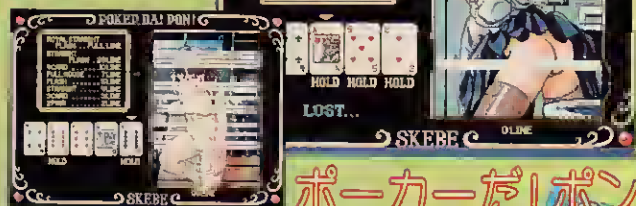
- アプリケーション  
 ■ウェンディマガジン  
 ■MSX2・2DD  
 ■4月上旬発売  
 ■3600円 [税別]

## さやかの恋の平均台

おなじみ恋の平均台。今回トリを務めるのは、ピンクソックスギャルズのさやかちゃん。彼女の部屋にこっそりキミを招待しよう……。



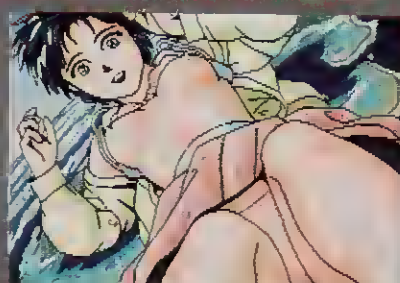
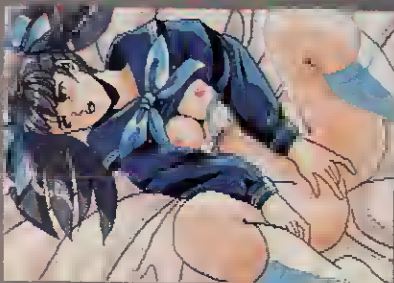
上がった役に対して女の子のオビが次第に取れていく、ありがちなポーカーゲーム。ダブルアップで一気に勝負を決めてしまえ!



ポーカーだ! ポン!

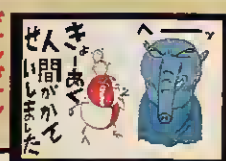


## 一発くん3 MANKEY MONKEY BABY!

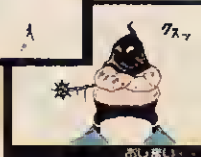


自分がモンキーくんを操り、ダンスの先生のマネをしながら踊るゲーム。何じゃそりや、と最初は思うのだがゲームは結構おもしろそう。頑張っ先生のダンスをマネしよう!!

ふんどうし



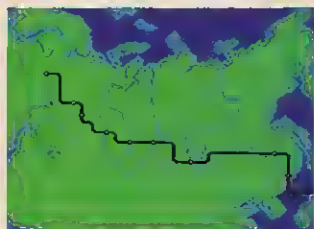
★こいつが一番の楽しみ……?



# 日ソ関係の力を握るのはパイプ? ゴルビーのパイプライン大作戦

ソ連の大統領ゴルバチョフ(愛称ゴルビー)が、MSXゲーム界に現われた! これだけでもかなりヘンなのに、ジャンルはなんとアクションパズルゲーム。もう、何が何だかわかりませーん。

日ソ交流新時代に向けて、東京ーモスクワ間を何でも運べるパイプラインでつなごう! という一大プロジェクトが動き出した……というのがこのゲームのバックストーリーだ(かなりキてる)。具体的な内容はというと、上から落ちてくるパイプブロックをうまく配置して、右端の出水口から左端の排水口までのパイプラインを完成させる、というものだ(パイプラインがちゃんとつながっているかどうかを調べるため、つねに実験用の水が流されている)。パイプブロックの配置ミスなどによってパイプラインが遮断されると、そのひとつ上の出水口から新たに水が流れるようになっていく。さらに排水口もひとつだけではないので、「簡単そうじゃん」と思うかもしれない。しかし、それは大きなマチガイ。必要ないパイプブロックも容赦なく落ちてくるので、ブロックがどんどん積み上がってしまうのだ(いちばん上まで積み上がるとゲームオーバー)。また出水口の数にも限りがあるので、そうノンビリと構えてもいられない。瞬間の判断力と正確な操作が要求される、とってもシビリアなゲームなのだ。



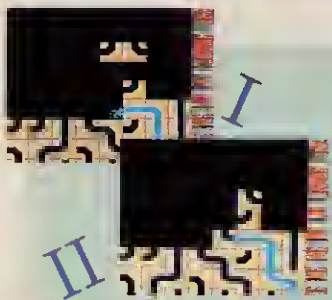
★どーでもいいが「何でも運べるパイプライン」というのは、結構アヤシイ。

ステージは東京ーナホトカ間、ナホトカーハバロフスク間……ベルミーモスクワ間の全9ステージで、1周クリアするとさらに難しい2周目に突入……という構成になっている。ステージクリアの条件は、パイプラインをノルマ数(PIPES)ぶん完成させること。無難かつ慎重にプレーすればステージクリア自体はなんとかできるけど、この方法では得点あまり伸びない。このゲームを100%楽しみたいければ、イチカバチカの危険を冒してでも高得点を狙うようなプレーを心がけよう。

得点は、パイプラインをひとつ



★パイプブロックは回転させることができる。「テ○リス」の要領で配置しよう。



完成させた時点で加算される。得点の要素は、

- ①パイプラインの長さ(まっすぐよりもグニャグニャしているほうが高得点)
- ②消したブロックの数(完成したパイプラインのいちばん下のパーツ以下のブロックが消える。つまり高い位置でパイプラインを完成させたほうが高得点)
- ③消したブルーブロックの数(一度消したあとにできるブロック。消したときの得点はパイプブロックの5倍!)

落下するブロックはふたつのブロックパーツで構成されている(写真1)。しかし置き方次第では、ブロックパーツを分割して効果的に使用することができるのだ(写真2)。ぜひともマスターしよう。

- ④消したときのステージ数、以上4つだ。まさに「虎穴に入らずんば虎子を得ず」だね。

通常のパイプブロックのほかにも、ときおり3種類のアイテムブロックが落ちてくる。これらを有効に使えば、きっとハイスコアへの道が開けるはずだ。

## アクションパズル

- コンパイル
- MSX2+2DD
- 4月12日発売
- 6800円[税別]

## コレがあればなんとかなるよん



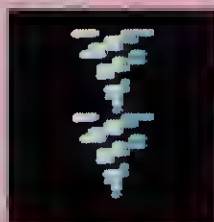
水滴

水につけるとその高さより下にあるブロックを一掃し、しかもパイプを1本つなげたことになる。シアワセ。



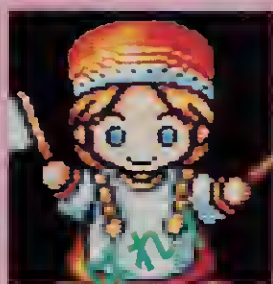
ビン

水につけると下から4ラインぶん、ブルーブロックがわき出る。余裕のあるとき意外は使わないほうが無難。



ドリル

縦(写真の状態)で使うと一番下まで、横で使うと4ラインぶんブロックを壊せる。状況で使いわけよう。

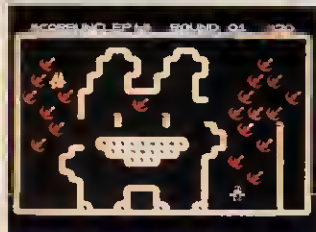


がんばれ  
がんばれ!

# 花粉情報より気になるDS24号は!? ディスクステーション24号

改めて考えてみたら、やっぱりDSって安いよね。今  
どき1000円台で買えるソフトなんてほかにないし、  
デニースでごはん食べるより安いかもしれない。

それではさっそく内容の紹介だ。  
まずはエルフの『ドラゴンナイト  
Ⅱ』の遊べるバージョン。今まで  
のえっちソフトじゃ考えられない  
ほどの大ヒットを記録したRPGの  
第2弾だ。とにかく女の子がカワイ  
イのなんのって。本格的なRPG



●ほーら、カーバンクルちゃんだよー。



●祝「ルーンマスター3」発売決定記念。

としても十分ほかのソフトと張り  
合えるし、前作とは違うシステム  
も採用されているので、これはや  
らなきゃソン。まずはDSでね。

次に、新連載の「ノーザンク  
ォーターズ」新感覚のアドベンチャー  
ゲーム、ということしかまだわ

●前号に引き続いて、  
花びら舞い散るタイ  
トル画面。見ただけ  
でくしゃみが出そう。

からないんだけ  
ど、コンパイル

の個性がたっぷり詰まったおもしろ  
いゲームが期待できそう。

そして、極め付きはオリジナル  
パズルゲーム「カーばんくるび」。  
『にゃんぴ』のカーバンクル編とい  
ったところで、カーバンクルファン  
なら、ひーひー喜びそう。でも  
意外に難しかったりする。で、そ  
の『にゃんぴ』の投稿による面デ  
ータも掲載。今回も力作揃いだ。

それから、4月12日に発売され  
る『ゴルビーのバイブライン大作  
戦』のデモ。これもコンパイルら



しいパズルゲームで、内容は前の  
ページで紹介しているので見てね。

さて、ほかにも「ルーンマスタ  
ー3」の発売決定記念で作った「ル  
ーンマスター1・2音楽館」や、定  
例コーナーも掲載されて、いつも  
ながらに低価格。買っちゃえー!

## アプリケーション

- コンパイル
- MSX2・2DD
- 4月9日発売
- 1940円【税別】

# 武将の顔を駒に、すごろくで遊んじゃおう! ルーンマスター 三国英傑伝

『ルーンマスター』シリーズの続編か!? と思いきや、これは  
今までのものとはだいぶ趣が違ふゲーム。『三国志』を題材に  
した、新しいタイプのすごろくゲームなのだ。

上のDS24号の紹介で、ルーンマ  
スター3の発売が決定したと書い  
てあるけど、じつはこの『三国英傑  
伝』のことといっても、前作までの  
ものとはだいぶ違う。では、なぜ  
ルーンマスターとついているのか  
っていうと、RPGの要素を持ち合



●どの顔見てもあんまり選びたくない。

わせたすごろくゲームだから。そ  
して、三国志を題材にしているの  
で三国英傑伝、というわけ。

さて、具体的にどんなゲームか  
っていうと、まず基本はすごろく。  
1〜4人までのプレイヤーはダイ  
スを振って、RPGふうのマップ上  
を移動していく。そこにはさまざ  
まなイベントが用意してあって、  
「1回休み」など、すごろくに付き  
ものなものから、「戦闘」や「クエ  
ストの依頼」などRPGの要素も盛  
り込まれ、ストーリー性は抜群。

シナリオについては、題材とな  
っている三国志の中から時代別に、

黄巾の乱、蜀建国、三国の時  
代の3つのシナリオが組み込  
まれ、それぞれに4人の英雄  
がいる。プレイヤーは好きな  
英雄を選択して駒とし、ゲー  
ムを進めていく、というもの。エ  
ンディングは全12通りで、登場  
する武将は延べ128人だ。

ところで、ルーンマスターシリ  
ーズには、キャラクターがそれぞ  
れパラメーターを持ち、成長して  
いくという特徴があった。このゲー  
ムでは、武将を味方につけて兵  
力や攻撃力を加え、キャラクター  
を成長させていくというシステム



を採用している。

テーブルトークの雰囲気を楽し  
みたい人には、ぜひおすすめのゲ  
ームなのだ。

## テーブルゲーム

- コンパイル
- MSX2・2DD
- 5月25日発売予定
- 6800円【税別】

## 新作ソフト発売スケジュール表

※3月20日現在

9月 11日	●ディスクステーション24号 コンパイル MSX2/2DD/1940円	発売日 未定	●火星甲殻団 ワイルドマシン アスキー MSX2/2DD/価格未定
12日	●RAY・GUN エルフ MSX2/2DD/6800円		●Teh Tower of Gazzel ガゼルの塔 マイクロキャビン MSX2/2DD/価格未定
未定	●ゴルビーのバイブライン大作戦 コンパイル MSX2/2DD/価格未定		●アズ・ユー・ライク やりたい放題3 Vol.2 アメリカツアー 全流通 MSX2/2DD/6800円
	●ポッキー2 ポニーテールソフト MSX2/2DD/8800円		●アズ・ユー・ライク やりたい放題3 Vol.3 オセアニアツアー 全流通 MSX2/2DD/6800円
	●イルミナ! カクテルソフト MSX2/2DD/6800円		●ワンダーボーイ・モンスターランド 日本テクスタ MSX2/2DD/7800円(予定)
	●私をゴルフに連れてって フェアリーテール MSX2/2DD/7800円		●毎日がえっち ハート電子産業 MSX2/2DD/7200円
	●ピンクソックス5 ウェンディマガジン MSX2/2DD/9800円		●ビバ ラスベガス HAL 研究所 MSX2/RDM/6800円
	●野球道II データブック91 日本クリエイト MSX2/2DD/2500円(TAKERUで発売)		●シンセサウルスVer. 3.0 BIT <sup>2</sup> MSX2/2DD/価格未定
5月 15日	●ディスクステーション25号 コンパイル MSX2/2DD/1940円		●スコアサウルス(仮称) BIT <sup>2</sup> MSX2/2DD/価格未定
25日	●DPS SG SET2 アリスソフト MSX2/2DD/6800円		●エフェランドジリオーラ ジエンプレム フロム ダークネス ブレイン・グレイ MSX2/2DD/価格未定
未定	●ルーンマスター 三国英傑伝 コンパイル MSX2/2DD/6800円		●エリート マイクロ・ブローズ・ジャパン MSX2/2DD/価格未定
	●信長の野望・武将風雲録 光栄 MSX2/RDM/2DD/価格未定		●アルシャーク ライトスタッフ メディア未定/価格未定
	●囲碁ゲーム 入門用(仮称) マイティ マイコン システム MSX2/2DD/9800円(予定)		●ソーサリアン TAKERU MSX2/2DD/価格未定
	●銀河英雄伝説II シナリオ集 ポーステック MSX2/2DD/4800円(予定)		●史上最大のクイズ作戦(仮称) コンパイル MSX2/2DD/価格未定
	●フェアリーテール 海賊版 フェアリーテール MSX2/2DD/3900円(TAKERUで発売)		●アウターリミッツII もものきはうす MSX2/2DD/価格未定
6月 未定	●ディスクステーション26号 コンパイル MSX2/2DD/1940円		●ヴェイン・ドリーム グローディア MSX2/2DD/価格未定
	●カクテルソフト増刊号 カクテルソフト MSX2/2DD/3900円(TAKERUで発売)		●エアホッケー アスキー MSX2/2DD/価格未定
8月 7日	●ディスクステーション27号 コンパイル MSX2/2DD/1940円		●麻雀悟空 天竺へのみち シャノアル MSX2/RDM/価格未定
			●FDXYII エルフ MSX2/2DD/7800円
			●ナイキ フェアリーテール MSX2/2DD/価格未定

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。なお、TAKERUから発売されるソフトは、消費税を含みます。

菅沢美佐子の

## 全国新作予報

こんにちは。菅沢美佐子です。春は、きらい。風は強いし、花粉は飛ぶし。おまけに眠いしね。早く夏にならないかなあ。あ、これちょうど1年前にも同じこと書いてる、といっても誰も覚えちゃいませんね。じゃ、さっそく今月の新作情報をお伝えしましょう。

まずは、**エルフ**。11日に「RAY・GUN」が発売になりますが、そのあとに控えるソフトは「FOXYII」ということです。前作同様、キャンペーンタイプのシミュレーション

ゲーム。エルフ、といったら、そりゃあもうグラフィックがすばらしいので定評があるところ。前作よりもさらに美しい絵が見られるそうだから、期待大です。発売日などは、まだ決定していません。

次に、**フェアリーテール**から2本。まず5月下旬発売予定の「フェアリーテール海賊版」。くわしい内容はまだわかりませんが、海賊版っていわれるといろいろ期待しちゃいます。で、これはTAKERUから発売されるそうです。

女ふたりで夜の歌舞伎町に行き、パチンコやってゲームやってパチンコセンター行って飲んだくれて帰った。おもしろかったー。



もう1本は「ナイキ」で、レースをしながら人質を助けるゲームだそうです。なんだかよくわかりませんが、えっちなことはたしかみたいです。くわしい情報が人り次第、またお伝えします。

さて、**カクテルソフト**でも「カクテルソフト増刊号」という新作が予定されていて、これもTAKERUからの発売。6月の下旬ごろには買えるのではないかと思います。とにかくえっちな内容がぎっしり、ということなので、体力つけて待

ちましょう。

最後に、**光栄**の情報です。「提督の決断」が発売されたばかりだけど、もうプレーしたかな? あとは5月に出る「信長の野望・武将風雲録」が待ち遠しいってところだけど、その次の予定を聞いてみました。9月ごろに、忍者を主人公にしたシミュレーションが出るそうです。舞台は戦国時代で、最終的に織田信長を倒すのが目的、という大胆な設定。お楽しみに。じゃ、今月はこのへんで。

# SOFTWARE REVIEW

## 大変だけど見返りもある、そんなRPG

### エメラルド・ドラゴン

発売前から人気が高く、さんざん騒がれてきた『エメラルド・ドラゴン』ことエメドラちゃん。なぜこんなに数多くのユーザーに支持されたのか、私なりに感じたその理由を今回は考えてみました。

ゲームの記事を書く場合、最初にしなければならないことって何か、わかりますか？ そう、まずそのゲームのデータ取りをすることなんです。いわゆるゲームを遊んでみるってことなんですけど、じつはこれが一番時間がかかる。限られたページの中になるべく多くの情報を盛り込むにはどうすればいいか。突き詰めて考えていくと、やはりそのゲームを極めてみないと正確な記事は書けなくなるわけです。……でもね、ひとつのゲームを長い間やりこめるほど雑誌を作る時間ってないんだよね。現実には、限られた時間と妥協しながら記事を作っていくしかないわけ。とくに「仕事」という2文字のおかげで素直に自分がゲームを見れなくなっている状態のときほど、悲しいことはない。

そして今回、つまりエメドラの記事を終えてこのゲームを振り返

ってみたときですが、じつにもったいない解き方をしたと感じました。それぐらいよくできていた作品だったんですよ、こいつは。

話は少し飛びますが、日本と海外では、RPGに対する姿勢ってちょっと違うと思いませんか？ なんて言うのかな、日本のRPGって「限られた世界の中に何でも盛り込んでやろう」という幕の内弁当的な精神を私は感じてしまうのであります。つまり、窮屈感をじっくりと楽しむのではなく、一気に夢の世界の冒険を体験させられてしまう……。もちろん、それが悪いとは言ってません。つまり、日本産のコンピューターRPGは「未知の体験をさせる」とことより、「シナリオを読ませて共感を得る」という点が海外のRPGと違うんじゃないかというわけです。うう、難しいこと言いました。

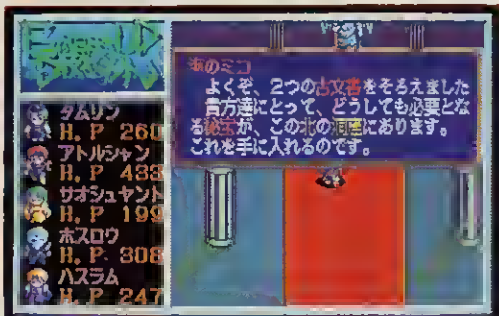
で、そういうシナリオ重視の日本産イベント型RPGのなかでもエメドラは現在一番バランスが取れたシナリオだと思うのです。M

マガでも私以外にガスコン金矢や福田ぶるぶるといったいわばまったく世代の違う(失礼)3人が解いたぐらいだから、それなりの魅力があるのでしょう。なにしろ、私なんか解き終えたあともしばらくキャラクターたちに感情移入できたぐらいですから。

また、冒険を共にした仲間たちの紹介を右に載せてみました。おもしろいのは、解いた人によってお気に入りのキャラが違ってたりするんですよね、このエメドラは。私が彼らのなかで一番気に入ってるキャラは、ファルナです。とくにハスラムが殺されたと勘違いしていったんパーティーを離れた彼女が再びハスラムと再会するシーン、あれは良かった。本当は会えてとってもうれしくせに、つついその裏返しの行動をとってしまう。そんな彼女のもどかしさがたまらないんだよね。

それに比べると、アトルシャンとタムリンの仲のいいこといいこと。幼なじみが知らず知らずのうちに恋に発展した、というやつですか。で、この全然違うタイプのカップルの反応を見ながら冒険するのも結構楽しい。パーティーがテクテクと歩きながらかわす会話がかんてくるんですね。

ファルナが「ねえハスラム、昨日バージルの酒場で女の子といたそ



■グローディア MSX2 8800円 [税別] (2DD)



★ハスラムとファルナの会話に歯がゆい思いをするのは、私だけではないはず。

うだけれど、それ誰なの？」と聞き、いつものようにハスラムと痴話ゲンカが始まる。それをアトルシャンとタムリンが「まあまあ」とたしなめ、そんな光景をホスロウやカルシュワルが「けっ、またやってやがる」と呆れた顔で眺めている……。そんな物語がどんどん広がっていくわけです。

ただね、このゲームで辛かったことがひとつあります。それは、マップがとにかく広い！ ってこと。自分の足が棒になったと思うくらい、広いんです。地図を持たずに森に間違っ入ると本当に迷子になってしまうくらい、広い。実際の旅の辛さをゲームの世界で味わうとは思いませんでした。

ゲームバランスにちょっと不満点もありますが、ボリュームあるシナリオの出来はやりこたえがあります。早解きなんかしようと思わずに、じっくりと腰を落着けてプレーすると良さがわかりますよ。



★アイデア賞をあげたくなる自動戦闘シーン。シミュレーション的な要素をうまく取り入れています。

●出ましたタムリンの攻撃魔法！ 味方の魔法も使い放題になっているのはゴージャスでよろしい。



## 思い出のキャラクターたちを振り返ってみると……

ファルナ



エルバード王家に仕える修道士で、ハスラムのお目付け役。年下のハスラムに思いを寄せているが、立場上その胸のうちを打ち明けることができない。がんばれ、ファルナっ!!

タムリン



幼いころ難破船から拾われた女の子。アトルシャンとは幼なじみであり、公認のカップルといったところか。攻撃系の魔法が非常に得意なのはいいが、回復系をおろそかにしないでね……。

ヤマン



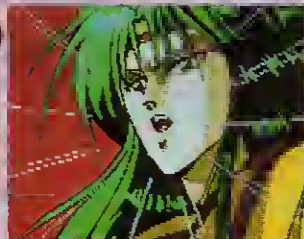
編集部でプレーした3人がともに気に入ったのが、森の野性児ことヤマンだ。「インディアン、嘘、ツカナイ」というような助詞抜きのヘンな言葉使いに人気がある。純朴そうな人柄が好き。

ハスラム



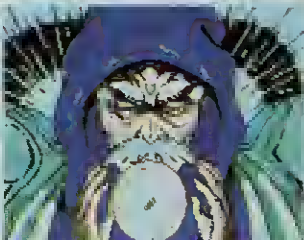
エルバード王国の王子。高貴な生まれのはずなのに、ファルナの影響で?言葉使いが悪い。真のプレイボーイなのでファルナも気苦労が絶えないだろう。まずその女好きを直せカモノ。

サオシュヤント



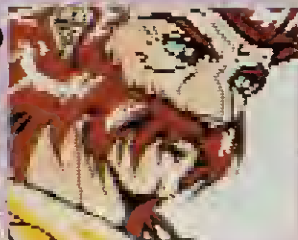
物語の舞台であるイシュバーン全土にその名をとどろかす英雄的な人物。が、実際に仲間にしてみるとイマイチ冴えない。オストラコンに弓をだまし取られたという話も信じてないよねえ。

バギン



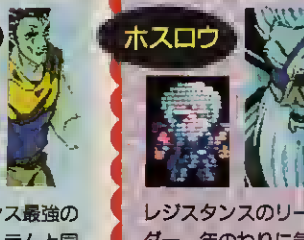
じいじ。イシュバーンで1、2を争う実力を持つ魔道士だが、じいじである。でも、親友の誓いを果たすために勝手に洞窟に行っちゃったのはナシだよ。ファルナがかawaiiそうだよ。

バルソム



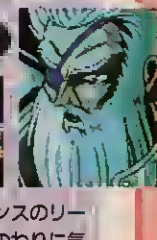
アトルシャンとタムリンが最初に仲間にする相手。ウルワンの酒場でいつも飲んだくれてるぞ。酒を飲むと人当たりがよくなる性格は好きだけど、そのヘンな髪の色だけはなんとかせよ。

カルシュワル



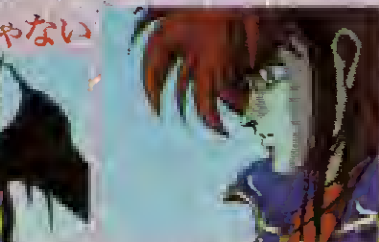
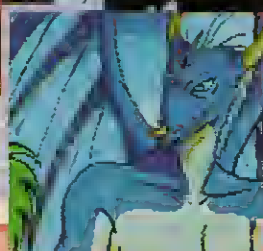
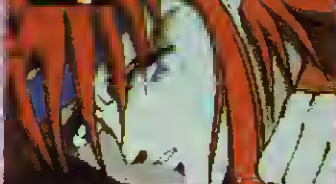
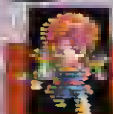
レジスタンス最強の戦士。ハスラムと同じくすぐカッとなる困った性格だ。物語の後半ではグチをよくこぼしていたっけ。

ホスロウ



レジスタンスのリーダー。年のわりに気だけはやたら若い。たぶん“熱血”を語らせたら彼の右に出るものはいないだろう。

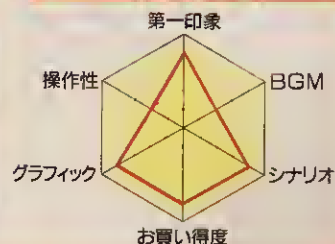
アトルシャン



実は人間じゃない  
ブルードラゴン、それがアトルシャンの正体だ。人間の姿のときは結構ハンサムだけど、気になるのは本来の姿(ドラゴン)に戻ったとき。ドラゴンなりにハンサムなんですかね。

評/ロンドン小林  
(再び髪はやしモードに突入)

## 5段階評価



# 細かいことは気にせずゴーゴー!

## ティル・ナ・ノグ

シナリオの出来不出来が作品自体の評価を左右する現在のロールプレイングゲーム事情のなか、この『ティル・ナ・ノグ』のようなタイプが受け入れられるのだろうか? 興味深いところではある。

最初に言っとこう。このゲームは、俺が久々にハマったロールプレイングゲームだ。フフフフ。

ティル・ナ・ノグでまず目につく特徴はシナリオ作成システムだろう。シナリオコード番号が9桁あるってことは10の9乗だから……とにかく多いんだよ。しかしだからといって「一生遊べるゲームだね」という具合にはまとめられない。だいたいそんなにシナリオがあつちゃ、ひとつひとつのクオリティーなんてたかが知れるでしょ。シナリオ作成システムの利点はあくまでも「このシナリオは自分のためだけに存在してるんだな」という、ちょっとした精神的優越感が持てることぐらいに受け止めておいたほうがいいと思う。

問題はゲームの基本となる各システムだ。これがかなり練られている。一番気に入ったのは仲間のシステム。普通のロールプレイングゲームでは、主人公の仲間になるべくして存在するキャラクター

としかパーティーを組めなかった。しかしティル・ナ・ノグでは、言ってしまうと、どこの馬の骨かわからないヤツとも冒険できるのだ。酒場で同行の呼びかけに乗ってきたヤツや、フィールド上、ダンジョン内を移動している最中にバッタリ会ったヤツと即仲間になれるなんて、ちょっと驚いてしまった。これと似たシステムは大昔のゲーム『ブラックオニキス』にもあったけど、これはさらに進んで、異形の生物とも仲間になれるのだ。俺はスライム状の生物を仲間にしてプレーしたぞ。戦闘にあまり協力してくれなかったけど、酒場で酒を飲んだときはワケのわからない言葉を発したりして、なんか愉快的なヤツだった(過去形なのは途中で死んじゃったからなのだ。ちえ)。メンバーの入れ替えがまったくの自由で、しかも一度別れた仲間と再会する可能性が低いという点が、ある意味で感情移入度アップになっているように思

う。「一期一会」の風情とでも言うのだろうか。だから仲間が戦闘中に死んでしまっても、セーブしたところからやり直さない。でないと、このシステムに対して失礼にあたるもんね。貴重なアイテムを持ったままトンスラされたらちょっと考えるけどな。

そう、仲間にはトンスラするヤツもいるのだ。こういった各キャラの特徴や性格は、話し口調や戦闘時にとる行動に表われる。戦闘システムは基本的にオートで、とくに指示がなければ各キャラが思い通りに行動してくれる。とにかく無鉄砲に突っ込むヤツもいれば、ダメージを受けたら戦闘から離脱してそのまま帰ってこないヤツもいるのだ。敵だけでなく、仲間との駆け引きも重要なポイントになる戦闘システム、俺は好きデス。

そのほかにも基本システム面でもかなり凝ったことが数多くなされているけど、決してうざったくな

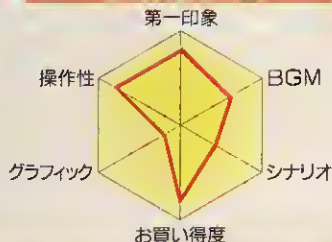


■システムソフト MSX2/turbo R 8800円[税別](2DD)

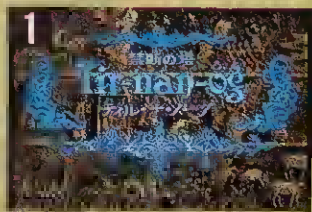
い。というのも、プレイヤーに親切な作りになっているからだ。魔法やアイテム名にカーソルを合わせれば用途などの詳しいデータが表示されるし、戦闘シーンにしても、キャラがチョココマ動くにも関わらずテンポがいいのは嬉しい。優れたシステムを好条件で操作できる快感は、一度味わったら病みつきになるだろう。主流の軟派ゲームに飽き足りない人はドーン。

評/ぎいち  
(世の中だなあ……)

### 5段階評価

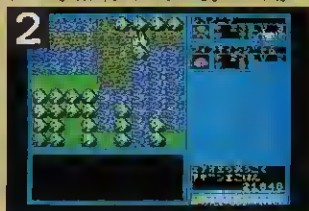


## 特別読みきり 197-172-619物語 6割がたフィクション編



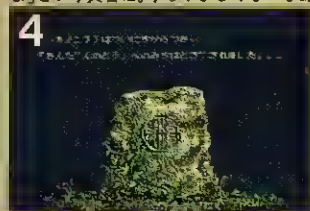
1 たいへんだ! グッド王様のトカギロが、突然バッド王様になっちゃった。これというも怪しげな祈禱師たちのせい。オロオロしているラファフィア王妃のもとにノコノコ現われた若者こそ、光の世界の力を秘めているという変わり者、シカノニク(21歳、男)なのだ。がんばれよ。

荒野をヒョコヒョコ歩いていると、目の前にいきなり赤いブヨブヨが現れた。どうも悪いヤツじゃないみたいだ。シカノニクが「よーしついてこい」って言った「ハーイ」だってさ。ま、こんな感じでシカノニクは着実に仲間を増やしていったのだ。案外、やり手かも。この人。



3 凶暴な生き物と戦っていくうちにだいたい強くなったシカノニク。すると町のピープルは、ここぞとばかりに面倒な依頼を押しつけ始めた。シカノニクは「俺のまくら入手作戦」、「白蛇の呪いを打ち砕け作戦」などを次々と遂行していった。見返りは少ないけど、あまりくじけな。

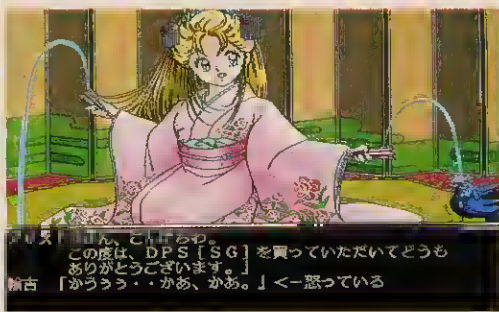
当初の目的をすっかり忘れ、ただひたすら殺戮の快感を求めるシカノニク。そんな生活は長いあいだ続くはずもなく、ついに胃かいようでこの世を去った。しかし彼の存在は、永遠に語り継がれることだろう。「あんな人になっちゃいけませんよ」という具合に。うらやましくないなあ。



# なによりも、夢見るように眠りたい

## DPS SG

英国の作家ルイス・キャロルによって描かれたアリスは、永遠の少女の代名詞となりました。そして、その名を会社名としたアリスソフトは、業界一の美少女ソフトを作り続けていくのです。



■アリスソフト MSX2 6800円[税別](2DD)

はっきり言ってしまう、私はエッチソフトというものを否定しない。それどころか、最近のエッチソフトにはあなどれないものが多く、むしろ期待している感さえあるのだ。「MSXの新作ソフトはエッチばかりでけしからん！」なんて声を聞くと、やりもしないでなに言うのだ！なんて思うくらいである。なんでそう思うかというと、つまりソフトに大切なのは気合、作る側のよいものを作ろうという心意気が込められているかどうかだと考えているからなのだ。かといって売ればヨシと、意味もなく女の子を裸にしたり、これでもかとばかりに過激シーンをだすだけのソフトは御免である。きちんとしたシナリオがあり、必要に応じてエッチするのなら、それによしということだ。もしへらへらの普通ソフトと、ていねいに作られたエッチソフトがあったら、迷わず後者を選択するだろう。でも、あたしゃ一応女性に分類されるので、エッチソフトでなにしたりは

しないよ。

で、DPS SGなのだが、前作のDPSを遊んでない人のために、簡単にシステムを紹介しよう。DPSというのはドリーム(D)プログラミング(P)システム(S)の略語で、この機械があれば好きな夢をみる事ができる。そのうえなんと、夢の中でその夢を操ることまでできちゃうんだよね。つまり付属のカートリッジを使えば、まるで現実に起こったかごとの体験ができるってわけ。

しかし、このシステムはなににもこのゲームが最初というわけではない。まあ、自分の夢を操るなんてのは誰でも考えそうなことだから、たいして目新しさは感じないよね。私はこのゲームを初めてやったとき、竹宮恵子さんの『私を月まで連れてって』というマンガの一編を思い出したよ。今回このレビューを書くにあたり読み返してみたけど、設定はまるっきり同じ。でも、好きな夢を見続けるために睡眠薬を飲んで眠り続ける人が登

場したりして、

結局は使用禁止になっちゃうんだけど。今、もしこのシステムが実在するとしても、やはり使用は禁止されるだろうな。とりあえずゲームで遊ぶだけで満足しときましょ。

さて、気になるシナリオだけど、小説のショート・ショートノリでけっこう楽しめた。それも最近ありがちな、コマンドをすべて試せばどうにかなるってんじゃないくて、慎重に選択しなきゃゲームオーバーになっちゃうってところが気に入った。本当にその場において、次にどう行動するかを考えてるって感じられるしね。コマンドの選択によって、次に出てくるコマンドが変わるという点もナイス。おかげで、短いストーリーながらも、何度も遊べるんだよね。またひとつのシナリオをふたつの立場から遊べるという点もよかったな。

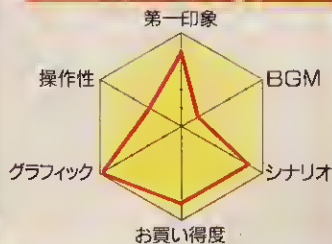
なんだか褒め過ぎのきらいもあるけど、本当にそう思ってるんだからいいでしょ。私がとくに気に

いったのが「家庭教師はステキなお仕事」というシナリオ。これは家庭教師の大学生とその教え子の女子中学生のふたりの視点に立って遊べるのね。登場する女の子というのが、先生側から見ると健気で清純な女の子。生徒側から見ると、友達に先を越され、焦って手近なとこでロストバージンしようと考えてる今ふうの女の子になっている。女の子のセリフが、そこらへんの中学生っぽくておもしろかったな。『Fahnen Fliegen』という、ナチスの軍人が登場して女の子を拷問するストーリーはいまいち！だって拷問なんてねえ……。『信長の淫謀』というタイトルのシナリオは、あの森蘭丸が女の子になって登場するという、なんともハチャチャの設定になっている。これが男の子のままなら、昨今の美少年大好き少女たちに受け入れられるソフトになったんだろうな、なんてね。

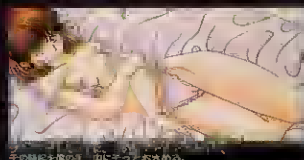
とにかく、今後の追加シナリオの発売が楽しみです。どんどんお願いしますよ、アリスソフトさん。

評/福田ぶるぶる  
(慢性睡眠不足)

### 5段階評価



## お楽しみ、美術観賞のお時間です！



その短髪を愛する「私」にそっとおさめる。

こりやまた過激、痛そうだなあ。でもこのロープ、何メートルくらい使ってるんだろう。そうとう器用な人じゃなきゃ、マキマキできないよね。尊敬。私には一生できそうにないな。



「私」は、このロープを愛する「私」にそっとおさめる。どうやら、フランス軍のスパイの娘だ。



「私」は、このロープを愛する「私」にそっとおさめる。

私は眠るとき、右側を下にして寝ます。そうすると、消化によいそうなのです。左側を下にすると心臓に負担がかかってよくないそうです。でもホント？ そもそも誰に聞いたんだ。

最近の中学生って凹凸がしっかりしてますねえ。いやー私の中3時代っていったら、ただの丸太ん棒(死語)でしたけど。えっ、いまもだ。お相撲さんゲーマーに言われたくないやい。



もりけんの

# すけべで悪いかつ!!

このコーナーを始めてからはや1年余り、最近ちよつとマンネリかな？  
と思うこともあるけど、まだまだ倦怠期を迎えるのは早すぎる……の巻。

最近、このコーナーがものたりない、という声をよく聞く。すけべ度が落ちてきているということだろうか？ しかし、実際にはそんなことはないはずで、連載開始のころと比べると、徐々に過激になってきているのは確かなんだよね。ページ数にしても、新作ソフト内のすけべソフトを合わせると

けっこうあるわけだし。これでものたりないって一ことは、ようするにキミたち読者の目が慣れてしまった、ということだな。

初めの1回はどんなによかったことでも、何回か繰り返しているうちに、ありがたみがなくなってそれほど感激しなくなる。ま、これはしょうがない。どんなものでも慣れと飽きからは逃れられないんだから。慣れてしまうと、これまでと同じレベルでは満足できなくなって、さらに強い刺激を求めちゃうのが人の性。それがもの

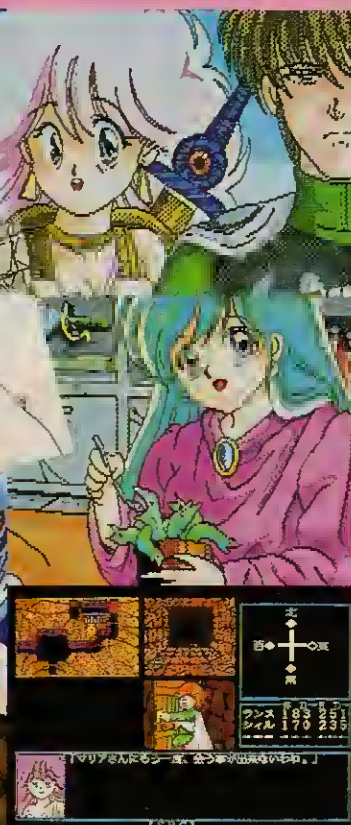
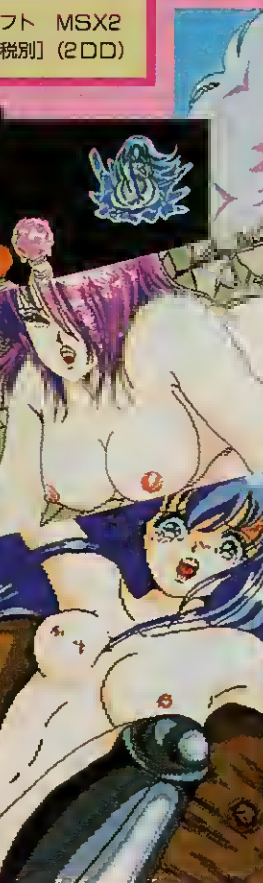
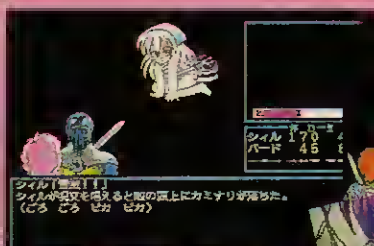
たりないという感情になって表われるわけだ。まーねえ、俺だってもっと過激なグラフィックをすべて紹介してしまいたいんだけど、そうしてしまうと、そのソフトを買う必要がなくなっちゃうんで、それはまずい。それと一応雑誌なんで、自主規制という枠もあるし。とくに最近はこの規制範囲が非常に難しい問題なのだよ。

不良図書摘発運動が盛んになってきているのは知っているよね。摘発の対象になっているのは、いわゆる美少女マンガやその系列の

同人誌だけだけれど、はっきりって、いつすけべソフトにそのが及んでもおかしくはない。今で問題視されずに切り抜けてきのが不思議なくらいだ。以前、ソコンソフトは規制を受けないという話をしたけど、マンガが規制されるようになったからには、の特権もいつまで続くかわからない。今はまだ、存在があまり知られていないからいいけど、これが目立つとそれもどうなるか……俺はすけべソフトが好きだし、けべソフトとはいえ、作者はま

## ランスⅡ

■アリスソフト MSX2  
6800円【税別】(2DD)



畜生戦士ランスシリーズ第2弾。今回は町を脅かす4人の魔女が相手。ストーリーは6部構成になっている。各ステージごとに、パーティー編成がどんどん変化していくシナリオは、なかなか奥深く、洗練されている。戦闘シーンも前作よりかなりよくなった。

めに取り組んで作っているのも知っている。だからこの業界が根絶やしになってしまうのだけはなんとしても避けたいんだ。

このところをよく理解してくれば、無制限に過激にしていくなけにはいけないことがわかってもらえると思う。ものたりなさに関しては少しガマンしてもらえないかな。それでもどうしても満足できない場合は、実際にソフトを買って、自宅で遊んでもらうしかあるまい。そうだな、まあ、今回紹介しているソフトなら十分満足できるレベルじゃないかな。今までのものほとんどそうなんだけど、本物のソフトにはMマガで紹介している写真の倍以上過激なグラフィックが収められているからね。それに、すけべソフトはエロ本のように、たんに絵を見て満足するだけじゃなくて、シナリオを楽しむものでもあるわけだから、やっぱり実際に遊んでみないと真のおもしろさはわからない。すけべグラフィックがポンポンでくるのをただ眺めているだけじゃバカになっちゃうからね。それを見るために多少の苦労は必要ですよ、やはり。1回は本物のソフトを遊んでみるべきだね。

## 【ドラゴン・シティ】X指定

■フェアリーテール MSX2  
6800円【税別】(2DD)



ドラゴン・シティという桃源郷に招かれた少年がこの世界の秩序を取り戻すためやりまくる、というアドベンチャーゲーム。全編これ美少女といったソフトで、女の子の裸が登場しないグラフィックは数えるほどしかない。難易度も低く紙芝居的に楽しめる。

## 1度はやりたい 名作 ソフト選 12

## トワイライトゾーンⅢ

■グレイト MSX2 7800円【税別】(2DD)

すけべソフトにとってどうしてもなくてはならないものが、女の子の裸だ。当たり前のように感じるかもしれないが、これは意外と重要なことなのだ。いかにして違和感なく裸をシナリオの中に取り入れるか？ここが問題だ。アドベンチャーならばそんなに難しくはないのだが、それ以外のジャンル、たとえばRPGに入れようと思うとなかなかやっか

いだ。シナリオのつながりなど無視して、レベルが上がることにグラフィックを出してしまうようにすれば簡単だが、まじめにシナリオに取り組んでいるメーカーはそういうわけにもいかず、毎回新しい方法を考え出すのに頭を悩ませているみたいだ。

しかし、それはノーマルタイプのゲームに裸を入れようとするからダメなんで、ゲームを初めからアブノーマルにしておけば違和感なく入るのではないかと、という逆転の発想で作られたのが、この「トワイライトゾーン」シリーズだ。今回は3作目を中心に紹介するが、どれをとっても基本概念はほとんど同じ。つ

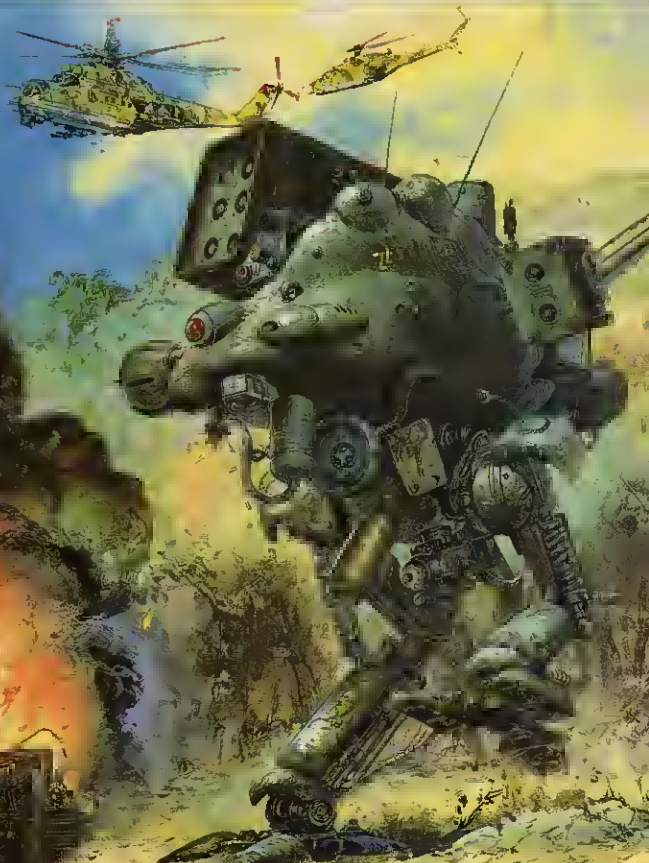
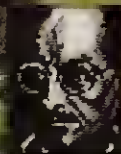


まり、勇者対怪物というRPGの基本をそのまま男対女の図式に置き換えてしまったわけだ。モンスターを倒すと女の子になってお礼をされる、というのではなく、女の子は初めから裸で出現し、すけべシーン＝戦闘となっているわけだ。この方式だと普通のRPGシステムが完全にパロディ化できるところがおもしろい。武器がナニなわけだから、当然防具はオカモト製品だ。攻撃アイテムは大人のオモチャ、魔法のかわりは体位と、センスのよさが光っている。



# METAL GEAR 2 SOLID SNAKE

TACTICAL ESPIONAGE GAME



©KONAMI 1999

潜入・追跡・情報収集……

## 緊張感あふれるSCCサウンド!!



### 4月5日発売!

CD●KICA-7501  
税込定価¥1,500

ソリッドスネークメタルギア2[オリジナル・ゲーム・サントラ]

音楽: コナミ矩形波倶楽部(全37曲収録)  
(特典)楽譜&タイトルロゴステッカー(初回のみ)

発売元●コナミ工業株式会社  
販売元●キングレコード株式会社

速報

コナミレーベル"エンディング"人気投票! あなたの選んだエンディングテーマがCDになる!

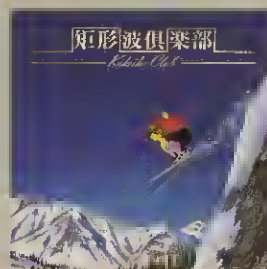
★応募方法: コナミの全てのゲーム・エンディングからBest3をハガキに書いて下記の宛先まで送って下さい。(※切り日: 6月10日まで)  
●応募先: 〒112 東京都文京区音羽2-2-2 アベニュー音羽 キングレコード(株)「コナミレーベル"エンディング"人気投票」係

好評  
発売中!



パーフェクトセレクション  
スナッチャー&  
SDスナッチャー  
MSXアドベンチャーゲームの名作「スナッチャー」とRPG「SDスナッチャー」から代表曲9曲を選び、フルアレンジ/ 矩形波に続くニューアーティストが多数参加した、強力盤/ スナッチャーの世界がさらに広がった!

CD●KICA-1017税込¥2,800



矩形波倶楽部

プロデューサー: 安藤まさひろ  
プロデューサーに安藤氏を迎えた矩形波倶楽部のデビュー作。オリジナル曲も収録し、矩形波倶楽部の新たな魅力をギッシリ詰め込んだ話題盤。ゲームファン、矩形波ファン必聴のアルバム

CD●KICA-1020税込¥3,000

# 文化は力。

一つの茶器が一国の重みを持つ。鉄砲・鉄甲船が戦いの要になる——文化が政治に結びついた時代。  
信長シリーズ4作目『武将風雲録』は、安土・桃山時代を現代へと蘇らせる。  
覇者の決め手は、文化を、時代を知ること。  
全48ヶ国を手にするため男達は走り、戦い、覇を争う。  
茶器を手に密約を交わし、鉄砲が、鉄甲船が取り沙汰される乱世の一大絵巻。  
美しく鮮やかに、今、物語はつくられる。



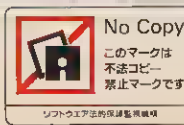
## 信長の野望 武将風雲録

MSX2  
移植開発中

PC-9801シリーズ:9,800円/withサウンドウェア(CD付):12,200円好評発売中

●PC-9801SP以降:8,800円/withサウンドウェア(CD付):12,200円/withデータ:13,800円(税込) CD-ROM:10,800円(9,800円(税込)) 信長の野望:初回限定版にもっと強くなるデータ:1,800円(税込)

●テレビゲームサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-1100(パソコン専用)・☎045-561-8000(ファミコン専用)  
お求めは全国のパソコンショップ・デパートでお近くに取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、  
消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込みください。  
なお、書籍・サウンドウェア(CD/CT単体)は取り扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。(レコード販売元:ポニーレコード株式会社)  
●当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び真贋(レナール)についてこれを一切許可していません。  
MSXはアスキーの商標です。ファミリーコンピュータ・ファミコン、ゲームボーイは任天堂の商標です。  
●価格には消費税は含まれていません。



株式会社 光栄

〒223 横浜市長北区日吉本町1-4-24 Tel.045-561-6861(代)



## 提督の決断

WWIIゲーム

- MSX2 (8メガROM版) : 14,800円  
(DISK版での発売はございません。)
- ノート型専用ソフト(4月発売予定) : 14,800円  
対応機種: PRONOTE/98NOTE/Dyna Book/THE BOOK/FM Note Book
- PC-8801SR以降/PC-9801シリーズ/FMR-50/M500/X68000: 14,800円 with サウンドウェア: 17,200円  
FM TOWNS: 16,800円 ●ハンドブック: 1,860円(税込)
- サウンドウェア CD: H29E-20006: 2,987円(税込)  
CT: 26CE-1006: 2,678円(税込)



## 維新の嵐

- MSX2 (ディスク版) : 9,800円
- MSX2 (4メガROM版) : 11,800円  
with サウンドウェア: 12,200円/14,200円
- ハンドブック: 1,860円(税込)
- ガイドブック: 910円(税込)
- サウンドウェア CD: H29E-20004: 2,987円(税込)  
CT: 26CE-1004: 2,678円(税込)



## 水滸伝

天命の誓い

- MSX2 (ディスク版) : 9,800円
- MSX2 (4メガROM版) : 11,800円  
with サウンドウェア: 12,200円/14,200円
- ハンドブック: 1,860円(税込)
- ガイドブック: 910円(税込)
- サウンドウェア CD: H29E-20003: 2,987円(税込)  
CT: 26CE-1003: 2,678円(税込)



## 三國志II

- MSX2 (ディスク版/8メガROM版) : 14,800円  
with サウンドウェア: 17,200円
- ハンドブック: 1,860円(税込)
- ガイドブック: 910円(税込)
- サウンドウェア CD: H29E-20009: 2,987円(税込)  
CT: 26CE-1009: 2,678円(税込)
- 三國志IIにもっと強くなるビデオ: 4,980円(税込)

■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-1100(パソコン専用)・☎045-561-8000(ファミコン専用)  
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び貸貸(レンタル)についてこれを一切許可しておりません。  
■MSXはアスキーの商標です。ファミリーコンピュータ・ファミコン・ゲームボーイは任天堂の商標です。  
■価格には消費税は含まれておりません。



No Copy  
このマークは  
不潔コピー  
禁止マークです

今回はシミュレーション・ウォーゲーム

「提督の決断」のご紹介です。

巨大艦隊を意のままに動かす提督となって、  
戦術を駆使し戦略を尽くすこのゲーム。

太平洋を舞台にリアルな戦いが展開されます。

迫力あるHEX戦や、時代の流れに沿った  
9編のシナリオもあり、まさに本格派。

「ヤマト」を生んだ宮川泰のBGMにのり、  
海にかけた男達の夢を体験してください。

# ひも解け、謎解け、歴史解け。



## 大航海時代

- MSX2 (ディスク版) : 9,800円
- MSX2 (4メガROM版) : 11,800円
- with サウンドウェア : 12,200円/14,200円
- ハンドブック : 1,860円 (税込)
- ガイドブック : 910円 (税込)
- サウンドウェア CD : KECH-1002 : 3,000円 (税込)



## 信長の野望

- MSX2 (ディスク版) : 9,800円
- MSX2 (4メガROM版) : 11,800円
- with サウンドウェア : 12,200円/14,200円
- ハンドブック : 1,860円 (税込)
- ガイドブック : 910円 (税込)
- サウンドウェア CD : H29E-20001 : 2,987円 (税込)
- CT : 26CE-1001 : 2,678円 (税込)



## L'EMPEREUR

- MSX2 (ディスク版) : 9,800円
- MSX2 (4メガROM版) : 11,800円
- with サウンドウェア : 12,200円/14,200円
- ハンドブック : 1,860円 (税込)
- ガイドブック (4月発売予定) : 910円 (税込)
- サウンドウェア CD : KECH-1004 : 3,000円 (税込)



## 信長の野望 覇王の海上要塞 東郷 隆 著 好評発売中!

謀信、信長打倒の上洛開始!  
戦国時代の海上砲撃戦を、  
イタリア人技術者の視点で描く!

- 四六判上製264頁
- 定価1,500円 (税込)



## 光栄コミック 維新の嵐 駆けろ龍馬! 脚本/小柳 順治 作画/岡崎 つぐお 近日刊行!

人気ゲーム「維新の嵐」の  
世界がコミックで読める!  
岡崎つぐおが描き下ろし。  
これが英雄、龍馬の青春だ!

- A5判230頁
- 定価980円 (税込)



## 光栄コミック 水滸伝 天命の誓い

脚本/三上 修平  
作画/廣羽 通  
好評発売中!  
光栄のSLG「水滸伝」が  
コミックになって参上!  
ゲームで大活躍の好漢たちが  
所狭しと大暴れ!

- A5判260頁
- 定価980円 (税込)

## 光栄サウンドウェア スペシャルサンプラー



ゲームの感動を  
豪華なアレンジで  
お聴かせする  
サウンドウェア  
シリーズを  
一つに集約!  
●CD : KECH-9001 :  
1,500円 (税込)

■お求めは全国のパソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を  
明記し、消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込みください。なお、書籍・サウンドウェア (CD/CT 単体) は取  
り扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。(レコード販売元: ポリドール株式会社)

株式会社 光栄

〒223 横浜市長谷区吉本町1-4-24 Tel. 045-561-6861 87

# ディスクステーション #24

©1991 COMPILE DS #24

●編集の都合により、一部変更する場合がありますが、ご了承下さい。

MSX MSX + 286 VRAM \*MSXマークはアスキーの登録商標です。

■ドラゴンナイト/エルフ(選べるバージョン)

■ルーンマスター三國英傑伝発売記念特別音楽館  
その他を予定しています。

Disc2枚組 ¥1,940(税別)

4月9日(火) 発売予定

バックナンバー  
DS1号 ..... 1,500円  
DS2号 ..... 1,500円  
DS3号 ..... 1,500円  
DS4号 ..... 1,500円  
DS5号 ..... 1,500円  
DS6号 ..... 1,500円  
DS7号 ..... 1,500円  
DS8号 ..... 1,500円  
DS9号 ..... 1,500円  
DS10号 ..... 1,500円  
DS11号 ..... 1,500円  
DS12号 ..... 1,500円  
DS13号 ..... 1,500円  
DS14号 ..... 1,500円  
DS15号 ..... 1,500円  
DS16号 ..... 1,500円  
DS17号 ..... 1,500円  
DS18号 ..... 1,500円  
DS19号 ..... 1,500円  
DS20号 ..... 1,500円  
DS21号 ..... 1,500円  
DS22号 ..... 1,500円  
DS23号 ..... 1,500円  
DS24号 ..... 1,500円  
DS25号 ..... 1,500円  
DS26号 ..... 1,500円  
DS27号 ..... 1,500円  
DS28号 ..... 1,500円  
DS29号 ..... 1,500円  
DS30号 ..... 1,500円  
DS31号 ..... 1,500円  
DS32号 ..... 1,500円  
DS33号 ..... 1,500円  
DS34号 ..... 1,500円  
DS35号 ..... 1,500円  
DS36号 ..... 1,500円  
DS37号 ..... 1,500円  
DS38号 ..... 1,500円  
DS39号 ..... 1,500円  
DS40号 ..... 1,500円  
DS41号 ..... 1,500円  
DS42号 ..... 1,500円  
DS43号 ..... 1,500円  
DS44号 ..... 1,500円  
DS45号 ..... 1,500円  
DS46号 ..... 1,500円  
DS47号 ..... 1,500円  
DS48号 ..... 1,500円  
DS49号 ..... 1,500円  
DS50号 ..... 1,500円  
DS51号 ..... 1,500円  
DS52号 ..... 1,500円  
DS53号 ..... 1,500円  
DS54号 ..... 1,500円  
DS55号 ..... 1,500円  
DS56号 ..... 1,500円  
DS57号 ..... 1,500円  
DS58号 ..... 1,500円  
DS59号 ..... 1,500円  
DS60号 ..... 1,500円  
DS61号 ..... 1,500円  
DS62号 ..... 1,500円  
DS63号 ..... 1,500円  
DS64号 ..... 1,500円  
DS65号 ..... 1,500円  
DS66号 ..... 1,500円  
DS67号 ..... 1,500円  
DS68号 ..... 1,500円  
DS69号 ..... 1,500円  
DS70号 ..... 1,500円  
DS71号 ..... 1,500円  
DS72号 ..... 1,500円  
DS73号 ..... 1,500円  
DS74号 ..... 1,500円  
DS75号 ..... 1,500円  
DS76号 ..... 1,500円  
DS77号 ..... 1,500円  
DS78号 ..... 1,500円  
DS79号 ..... 1,500円  
DS80号 ..... 1,500円  
DS81号 ..... 1,500円  
DS82号 ..... 1,500円  
DS83号 ..... 1,500円  
DS84号 ..... 1,500円  
DS85号 ..... 1,500円  
DS86号 ..... 1,500円  
DS87号 ..... 1,500円  
DS88号 ..... 1,500円  
DS89号 ..... 1,500円  
DS90号 ..... 1,500円  
DS91号 ..... 1,500円  
DS92号 ..... 1,500円  
DS93号 ..... 1,500円  
DS94号 ..... 1,500円  
DS95号 ..... 1,500円  
DS96号 ..... 1,500円  
DS97号 ..... 1,500円  
DS98号 ..... 1,500円  
DS99号 ..... 1,500円  
DS100号 ..... 1,500円

DS1号 ..... 1,500円  
DS2号 ..... 1,500円  
DS3号 ..... 1,500円  
DS4号 ..... 1,500円  
DS5号 ..... 1,500円  
DS6号 ..... 1,500円  
DS7号 ..... 1,500円  
DS8号 ..... 1,500円  
DS9号 ..... 1,500円  
DS10号 ..... 1,500円  
DS11号 ..... 1,500円  
DS12号 ..... 1,500円  
DS13号 ..... 1,500円  
DS14号 ..... 1,500円  
DS15号 ..... 1,500円  
DS16号 ..... 1,500円  
DS17号 ..... 1,500円  
DS18号 ..... 1,500円  
DS19号 ..... 1,500円  
DS20号 ..... 1,500円  
DS21号 ..... 1,500円  
DS22号 ..... 1,500円  
DS23号 ..... 1,500円  
DS24号 ..... 1,500円  
DS25号 ..... 1,500円  
DS26号 ..... 1,500円  
DS27号 ..... 1,500円  
DS28号 ..... 1,500円  
DS29号 ..... 1,500円  
DS30号 ..... 1,500円  
DS31号 ..... 1,500円  
DS32号 ..... 1,500円  
DS33号 ..... 1,500円  
DS34号 ..... 1,500円  
DS35号 ..... 1,500円  
DS36号 ..... 1,500円  
DS37号 ..... 1,500円  
DS38号 ..... 1,500円  
DS39号 ..... 1,500円  
DS40号 ..... 1,500円  
DS41号 ..... 1,500円  
DS42号 ..... 1,500円  
DS43号 ..... 1,500円  
DS44号 ..... 1,500円  
DS45号 ..... 1,500円  
DS46号 ..... 1,500円  
DS47号 ..... 1,500円  
DS48号 ..... 1,500円  
DS49号 ..... 1,500円  
DS50号 ..... 1,500円  
DS51号 ..... 1,500円  
DS52号 ..... 1,500円  
DS53号 ..... 1,500円  
DS54号 ..... 1,500円  
DS55号 ..... 1,500円  
DS56号 ..... 1,500円  
DS57号 ..... 1,500円  
DS58号 ..... 1,500円  
DS59号 ..... 1,500円  
DS60号 ..... 1,500円  
DS61号 ..... 1,500円  
DS62号 ..... 1,500円  
DS63号 ..... 1,500円  
DS64号 ..... 1,500円  
DS65号 ..... 1,500円  
DS66号 ..... 1,500円  
DS67号 ..... 1,500円  
DS68号 ..... 1,500円  
DS69号 ..... 1,500円  
DS70号 ..... 1,500円  
DS71号 ..... 1,500円  
DS72号 ..... 1,500円  
DS73号 ..... 1,500円  
DS74号 ..... 1,500円  
DS75号 ..... 1,500円  
DS76号 ..... 1,500円  
DS77号 ..... 1,500円  
DS78号 ..... 1,500円  
DS79号 ..... 1,500円  
DS80号 ..... 1,500円  
DS81号 ..... 1,500円  
DS82号 ..... 1,500円  
DS83号 ..... 1,500円  
DS84号 ..... 1,500円  
DS85号 ..... 1,500円  
DS86号 ..... 1,500円  
DS87号 ..... 1,500円  
DS88号 ..... 1,500円  
DS89号 ..... 1,500円  
DS90号 ..... 1,500円  
DS91号 ..... 1,500円  
DS92号 ..... 1,500円  
DS93号 ..... 1,500円  
DS94号 ..... 1,500円  
DS95号 ..... 1,500円  
DS96号 ..... 1,500円  
DS97号 ..... 1,500円  
DS98号 ..... 1,500円  
DS99号 ..... 1,500円  
DS100号 ..... 1,500円

DS11号 ..... 1,500円  
DS12号 ..... 1,500円  
DS13号 ..... 1,500円  
DS14号 ..... 1,500円  
DS15号 ..... 1,500円  
DS16号 ..... 1,500円  
DS17号 ..... 1,500円  
DS18号 ..... 1,500円  
DS19号 ..... 1,500円  
DS20号 ..... 1,500円  
DS21号 ..... 1,500円  
DS22号 ..... 1,500円  
DS23号 ..... 1,500円  
DS24号 ..... 1,500円  
DS25号 ..... 1,500円  
DS26号 ..... 1,500円  
DS27号 ..... 1,500円  
DS28号 ..... 1,500円  
DS29号 ..... 1,500円  
DS30号 ..... 1,500円  
DS31号 ..... 1,500円  
DS32号 ..... 1,500円  
DS33号 ..... 1,500円  
DS34号 ..... 1,500円  
DS35号 ..... 1,500円  
DS36号 ..... 1,500円  
DS37号 ..... 1,500円  
DS38号 ..... 1,500円  
DS39号 ..... 1,500円  
DS40号 ..... 1,500円  
DS41号 ..... 1,500円  
DS42号 ..... 1,500円  
DS43号 ..... 1,500円  
DS44号 ..... 1,500円  
DS45号 ..... 1,500円  
DS46号 ..... 1,500円  
DS47号 ..... 1,500円  
DS48号 ..... 1,500円  
DS49号 ..... 1,500円  
DS50号 ..... 1,500円  
DS51号 ..... 1,500円  
DS52号 ..... 1,500円  
DS53号 ..... 1,500円  
DS54号 ..... 1,500円  
DS55号 ..... 1,500円  
DS56号 ..... 1,500円  
DS57号 ..... 1,500円  
DS58号 ..... 1,500円  
DS59号 ..... 1,500円  
DS60号 ..... 1,500円  
DS61号 ..... 1,500円  
DS62号 ..... 1,500円  
DS63号 ..... 1,500円  
DS64号 ..... 1,500円  
DS65号 ..... 1,500円  
DS66号 ..... 1,500円  
DS67号 ..... 1,500円  
DS68号 ..... 1,500円  
DS69号 ..... 1,500円  
DS70号 ..... 1,500円  
DS71号 ..... 1,500円  
DS72号 ..... 1,500円  
DS73号 ..... 1,500円  
DS74号 ..... 1,500円  
DS75号 ..... 1,500円  
DS76号 ..... 1,500円  
DS77号 ..... 1,500円  
DS78号 ..... 1,500円  
DS79号 ..... 1,500円  
DS80号 ..... 1,500円  
DS81号 ..... 1,500円  
DS82号 ..... 1,500円  
DS83号 ..... 1,500円  
DS84号 ..... 1,500円  
DS85号 ..... 1,500円  
DS86号 ..... 1,500円  
DS87号 ..... 1,500円  
DS88号 ..... 1,500円  
DS89号 ..... 1,500円  
DS90号 ..... 1,500円  
DS91号 ..... 1,500円  
DS92号 ..... 1,500円  
DS93号 ..... 1,500円  
DS94号 ..... 1,500円  
DS95号 ..... 1,500円  
DS96号 ..... 1,500円  
DS97号 ..... 1,500円  
DS98号 ..... 1,500円  
DS99号 ..... 1,500円  
DS100号 ..... 1,500円

通信販売を希望する人は、現金各所から定額を  
控で商品の定価と消費税と送料210円を食  
品名、あなたの郵便番号、住所、氏名、電話番  
号、機種名を添付したものと一緒に下記の住所ま  
で送ってください。  
宛先は「遊戯の主宰」係

Sugoroku Role Playing Game

# ルーンマスター

©1991 COMPILE

# 三國

▶STAFF 企画・デザイン=ケロル土下座エ

5月25日(土) 発売予定 DISC3

# ゴルビーの パイプライン

大作戦



日ソ交流新時代へ  
向けて東京モスクワ  
間パイプライン着工!

落ちてくるパイプブロ  
ックを組み合わせ、東  
京からモスクワまでシ  
ベリア鉄道に沿ったパ  
イプラインを造るのだ!

4月12日(金) 発売予定

MSX2/2+ Disc1枚組 ¥6,800 (税別)

FM-TOWNS Disc1枚組 ¥6,800 (税別)

MSX 2 MSX 2+ 286 VRAM286

MSXマークはアスキーの登録商標です。  
FM-TOWNSは富士通の登録商標です。  
©1991 TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC./COMPILE

●詳しくは、徳間書店インターメディア発行のファミコンマガジンを御覧下さい。

のーみん  
COMPILE

# 英傑伝

プログラム=KEMSY

MSX2

MSX2+

200

KRAM128K

MSXマークはアスキーの登録商標です

組 ¥6,800 もうひとつの英雄史が生まれる!  
(税別)

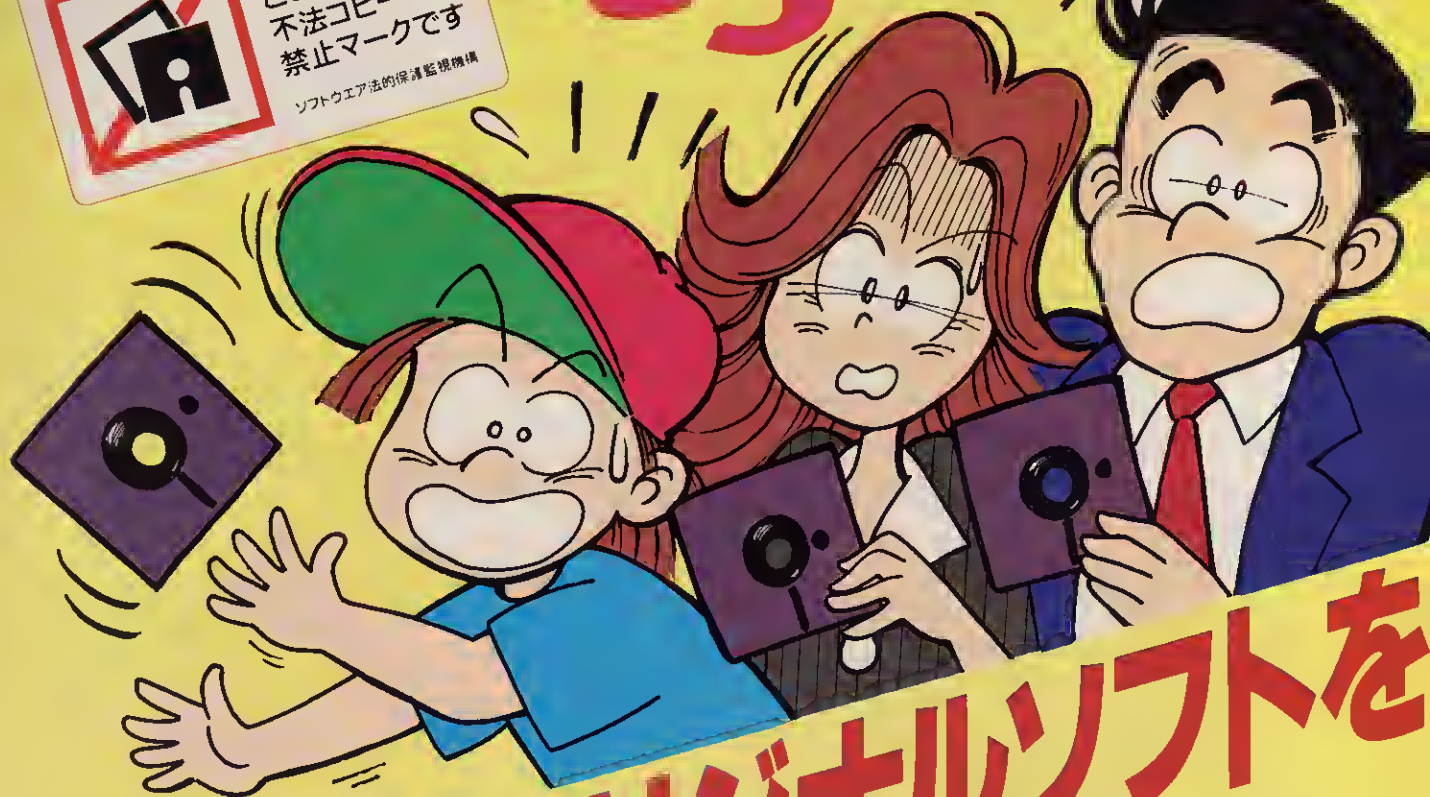


## コピー禁止マーク

ソフトウェア著作権者はバックアップ以外の  
コピーやレンタル・中古品販売など疑似  
レンタルを認めません。

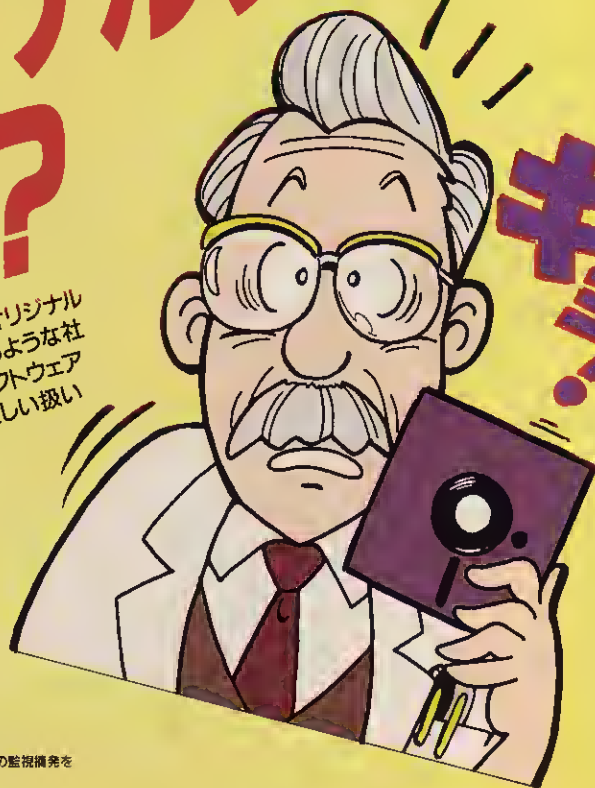


# えっ



# あなたはオリジナルソフトを 持っていますか?

あなたの手にしているコピーソフトにも、オリジナルがあったはず。著作権法では、オリジナルを持っている場合に限りバックアップを認めているだけです。もしコピー品が氾濫するような社会になったら、高品質なソフトウェアを開発することさえむづかしくなってしまう。ソフトウェアの権利を守ることは、豊かなコンピュータ社会の夢を守る。コンピュータソフトの正しい扱いについて、ユーザーの皆さんから寄せられた質問に答えてみました。



ソフトウェア法的保護監視機構とは？ 本機構は、コンピュータプログラムの著作権者の権利を保護するために、知的財産権の侵害行為の監視開発を行い、コンピュータプログラムの著作物の公正な利用の円滑化を図り、もってコンピュータ文化の発展に寄与することを目的とする団体です。  
(・9月10日付けで、コンピュータソフトウェア著作権協会と名称が変わりました。)



パソコンソフトは高いから、レンタルで借りただけで、レコードやビデオは良くて、パソコンソフトは、どうしてダメなの？



パソコンソフトを授業で使用するため生徒の数だけコピーしたのだが、なにか問題でもあるのかね？

**A.** まず、パソコンソフトが高い理由についてですが、端的に言えば「莫大な開発費がかかる割に、市場規模が小さい」という事です。数千円あるいは億という開発費をかけた製品でも、何万本と売れるソフトは、ごく稀なのです。また、ビデオ(映画)や、レコード(歌手)は、興業、コンサートと言ったものからも収入は得られますが、ソフトにはそういうものはありません。また、レンタル利用者の85%がコピーをしていると言う現状では、レンタルを認める訳にはいきません。

**A.** 著作権法違反になってしまいます。たしかに35条では例外として教育機関での複製を認めてはいるのですが著作権者の利益を不当に害さない場合としています。ソフトウェアの場合複製の認められる事はほとんどないでしょう。



私は会社で仕事にレンタルしたソフトをコピーして使ってるんですけど、友達に法律違反だっていわれたんですけど…。



ソフトの中身は買うまでわからない。粗悪なものを買われない為にもレンタルは必要だと思うのですが…。

**A.** お友達は正しい事をおっしゃっている。まず、法律では私的利用のための複製は認めています。仕事に使う場合は該当しません。ちなみに著作権法違反は3年以下の懲役または100万円以下の罰金という処罰を受けます。

**A.** そういった論理が、レンタルの大義名分となっているようですが、先にも述べたように、善意のユーザーは少ないのです。また、ソフトハウス側もそういった声のあることは承知していて、新商品発売にあたっては、店頭デモや資料等も多く用意しています。また試供品を配布しているところも増えてきました。

私達、会員会社のソフトウェアは、いかなる個人、団体、法人に対しても、レンタルの許諾はしておりません。バックアップ以外のコピーは違法です。

## 《会員会社一覧》

㈱アートディンク  
㈱アーマット  
㈱アシスト  
㈱アスキー  
㈱アルシスソフトウェア  
イマジニア㈱  
㈱イメージテクノロジー研究所  
㈱インターコム  
インテリジェントシステム・ジャパン㈱  
㈱ワタル研究所  
㈱ウィンキーソフト  
㈱エー・アイ・システムプロダクト  
エー・アイ・ソフト㈱  
㈱エー・エス・ピー  
㈱エーシーオー  
㈱エスシーアール  
㈱エス・ビー・エス  
エデュカ㈱  
㈱エニックス  
F.A.システムエンジニアリング㈱  
㈱エム・エー・シー  
㈱エルゴソフト  
㈱オービックビジネスコンサルタント  
㈱大塚システム研究所  
㈱音研  
カナン精機㈱  
電産産業㈱  
㈱管理工学研究所  
㈱キャリアラボ  
クイザーソフト㈱

㈱クエスト  
㈱クリエイティブ  
㈱クレオ  
㈱呉ソフトウェア工房  
グレート㈱  
㈱ケーエスピー  
㈱ケーピーエス  
ケンテックス㈱  
㈱ゲームアーツ  
㈱コーパス  
㈱光栄  
㈱工画堂スタジオ  
㈱構造システム  
㈱神津システム設計事務所  
コナミ工業㈱  
㈱コマキシステム研究所  
㈱コンパイル  
㈱サムシンググッド  
㈱ザイン・ソフト  
㈱シーアンドシー  
㈱シー・エス・ケイ  
シエラオンラインジャパン㈱  
システムサイト  
㈱システムサコム  
㈱システムセンター  
㈱システムソフト  
㈱システムハウスミルキーウェイ  
㈱シャノール  
㈱新学社  
㈱新企画社

㈱シンキング・ラビット  
㈱ジー・イー・エム  
㈱ジェプロ  
㈱ジャスト  
㈱ジャストシステム  
㈱数研ネットワークシステム  
㈱スキャットラスト  
㈱スタジオバンサー  
㈱ステラシステム  
ストラットフォードコンピューターセンター㈱  
㈱ズーム  
㈱セガ・エンタープライゼス  
㈱ソフトウイング  
㈱ソフトウェアジャパン  
創歩人コミュニケーションズ㈱  
ソフトスタジオWING  
ソフトバンク㈱  
㈱ソフトフロ  
ソフト屋ちゃんばら  
㈱ソリマチ情報センター  
大学生協東北事業連合  
㈱ダイナウェア  
ダイナミック企画㈱  
ダットジャパン㈱  
㈱ツァイト  
㈱ティーアンドイーソフト  
㈱テクノソフト  
テックソフトアンドサービス㈱  
デービーソフト㈱  
㈱ディアイエス  
デザインオートメーション㈱

㈱デジタル・リサーチ・ジャパン  
㈱電波新聞社  
㈱東京コンピューターシステム  
徳間書店インターメディア㈱  
日本アシュトン・テイト㈱  
日本エス・イー㈱  
㈱日本科学技術研修所  
日本化薬㈱  
日本クリエイト㈱  
日本コンピュータシステム㈱  
㈱日本テレネット  
日本テクスタ㈱  
日本ナレッジ・ボックス㈱  
日本ファコム㈱  
日本マイコン販売㈱  
日本ワードパーフェクト  
㈱ハウテック  
㈱ハドソン  
㈱ハル研究所  
㈱ボックス  
㈱バーシモン  
パーソナルメディア㈱  
バル教育システム㈱  
ビーズ・ジャパン㈱  
㈱日立ハイソフト  
㈱ビービーエス  
ビクター音楽産業㈱  
㈱ビッツ  
ビー・シー・イー㈱  
㈱ファミリーソフト  
㈱風雅システム

㈱フェイザーインターナショナル  
富士ソフトウェア㈱  
㈱富士通ビー・エス・シー  
ブラザー工業㈱タケル事務局  
㈱ブレングレイ  
㈱プロダクトバンドジャパン  
プログラム企画サービス㈱  
㈱ポーランドジャパン  
㈱ポニーキャニオン  
マイクロウェア・システムズ㈱  
㈱マイクロキャビン  
マイクロソフト㈱  
㈱マイクロソフト・アソシエイツ  
㈱マイクロネット  
マイクロプロセッサージャパン㈱  
マスターネット㈱  
㈱まつもと  
メガソフト㈱  
㈱メタテック  
㈱モーリン  
㈱ラウンドシステム研究所  
㈱ランドコンピュータ  
㈱リード・レックス  
㈱リギーコーポレーション  
㈱リットーミュージック  
㈱リバーヒルソフト  
ロータス㈱  
ロゴジャパン㈱

顧問弁護士 森本敏章  
<91.3.20現在>

2月20日現在、151社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております。

ソフトウェアのレンタル、あるいは不正コピーを見たり、聞いたりしたら右記まで情報をお寄せください。

ソフトウェア法的保護監視機構事務局  
著作権HOTLINE担当 久保田  
TEL 03(3839)8783(代表)

コンピュータソフトウェア著作権協会  
ソフトウェア法的保護監視機構  
〒101 東京都千代田区外神田6-3-8外神田田島ビル4F

# 悟空!

# どれが

# オリジナル?

『不正コピーを業務に使用することは違法である』という認識を持ちながら、多くの企業では不正コピーを放置しています。これは、ソフトウェアの管理方法がわからないからではないでしょう。か。「企業内違法コピー追放キャンペーン」は知的財産権思想の普及の一環として、各企業に合ったソフトウェア管理体制・監査体制作りを応援します。



## 企業内ソフトウェア違法コピー追放キャンペーン

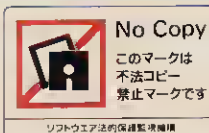
「企業内でのパソコンソフトのコピーは著作権法違反です」この事実をあなたはご存知でしたか？  
企業倫理を疑われるその前に、著作権について勉強してみませんか。

**「企業内ソフトウェア管理」についてのセミナー開催予定**

東京大会は大成功/ 引続き福岡・広島・仙台・札幌での開催計画。

(詳細は事務局にお問い合わせ下さい)

・9月10日付けで、コンピュータソフトウェア著作権協会と名称が変わりました。



### コピー禁止マーク

ソフトウェア著作権者はバックアップ以外のコピーやレンタル・中古品販売など疑似レンタルを認めません。

ソフトウェアのレンタル、あるいは不正コピーを見たり、聞いたりしたら右記まで情報をお寄せください。

コンピュータソフトウェア著作権協会

ソフトウェア法的保護監視機構事務局  
担当 久保田

TEL 03(3839)8783(代表)

〒101 東京都千代田区外神田6-3-8  
外神田田島ビル4F



私の会社は小企業でほとんど家族と少しの従業員で構成しています。「家庭内その他これに準ずる」範囲に入るとしますのでソフトの複製は30条で許されるのではないですか。



私の部署ではワープロソフトを1本購入し、すべてのハードディスクにインストールして使っていますが

問題ありますか。



私は会社で仕事にレンタルしたソフトをコピーして使ってるんですけど、友達に法律違反だっていわれ

たんですけど……。

**A** 企業内でのコピーはバックアップ以外すべて違法です。業務で使用するためのコピーですから「私的使用のための複製」は一切認められません。どんなに小さくても会社は会社です。

**A** 著作権法違反です(21条)。ハードディスクにインストールすることはまさに複製することそのものだからです。北海道釧路ではハードディスクにソフトをインストールして売買していた電器店が、摘発されました。

**A** お友達は正しい事をおっしゃっています。法律では私的使用のための複製は認めています。仕事に使う場合は該当しません。ちなみに著作権法違反は3年以下の懲役または100万円以下の罰金という処置を受けます。



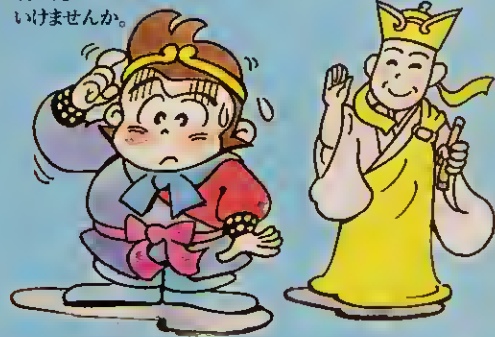
私の部署では通常オリジナルを使用していますが忙しくなるとバックアップ用コピーも同時に使用しています。いけませんか。



中古売店から買ってきてコピーを取り、すぐに中古品販売店へ売ることはいけませんか。

**A** 著作権法違反です(21条)。また会社自身も業務に使用したということで罰せられます。バックアップ用コピーはあくまでもオリジナルソフトが破損した時の予備として作るコピーです。

**A** オリジナルソフトが破損以外で使用できなくなった場合のみコピーソフトの所有が可能です。(第47条の2の2項)従ってコピーは手許に置けません。



**私達、会員会社のソフトウェアは、いかなる個人、団体、法人に対しても、レンタルの承諾はしておりません。バックアップ以外のコピーは違法です。**

## 《会員会社一覧》

㈱アートデック

㈱アーマツ

㈱アシスト

㈱アスキー

㈱アルシスソフトウェア

イマジニア㈱

㈱イメージテクノロジー研究所

㈱インターコム

インテリジェント・システム・ジャパン㈱

㈱ヴァル研究所

㈱ウィンキーソフト

㈱イー・アイ・システムプロダクト

イー・アイ・ソフト㈱

㈱イー・エス・ビー

㈱エーシーオー

㈱エスシーアル

㈱エス・ビー・エス

エデュカ㈱

㈱エニックス

FA・システムエンジニアリング㈱

㈱エム・エー・シー

㈱エルゴソフト

㈱オービックビジネスコンサルタント

㈱大塚システム研究所

㈱音研

カナン精機㈱

電産産業㈱

㈱管理工学研究所

㈱キャリアラボ

クエイザーソフト㈱

㈱クリエイティブ

㈱クレオ

㈱呉ソフトウェア工房

グレイト㈱

㈱ケーエスピー

㈱ケービーエス

ケンテックス㈱

㈱ゲームアーツ

㈱コーパス

㈱光栄

㈱工画堂スタジオ

㈱構造システム

㈱神津システム設計事務所

コナミ工業㈱

㈱コマキシステム研究所

㈱コンパイル

㈱サムシンググッド

㈱ザイン・ソフト

㈱シーアンドシー

㈱シー・エス・ケイ

シエラオンラインジャパン㈱

システムサイト

㈱システムサコム

㈱システムセンター

㈱システムソフト

㈱システムハウスミルクウェイ

㈱シャノール

㈱新学社

㈱新企画社

㈱シンキング・ラビット

㈱ジー・エー・エム

㈱ジェプロ

㈱ジャスト

㈱ジャストシステム

㈱数研 堅ネットワークシステム

㈱スキャプトラスト

㈱スタジオバンサー

㈱ステラシステム

ストラットフォードコンピュータセンター ㈱

㈱ズーム

㈱セガ・エンタープライゼス

㈱ソフトウイング

㈱ソフトウェアジャパン

創歩人コミュニケーションズ㈱

ソフトスタジオWING

ソフトバンク㈱

㈱ソフトフロ

ソフト屋しゃんばら

㈱ソリマチ情報センター

大学生協東北事業連合

㈱ダイナウェア

ダイナミック企画㈱

ダットジャパン㈱

㈱ツァイト

㈱ティーアンドイーソフト

㈱テクノソフト

テックソフトアンドサービス㈱

デービーソフト㈱

㈱ディアイエス

デザインオートメーション㈱

㈱デジタル・リサーチ・ジャパン

㈱電波新聞社

㈱東京コンピュータシステム

徳間書店インターメディア㈱

日本アシュン・タイト㈱

日本エス・イー㈱

㈱日本科学技術研修所

日本化薬㈱

日本クリエイト㈱

日本コンピュータシステム㈱

㈱日本テレネット

日本デクスタ㈱

日本ナレッジ・ボックス㈱

日本ファルコム㈱

日本マイコン販売㈱

日本ワードパーフェクト

㈱ハワテック

㈱ハドソン

㈱ハル研究所

㈱バックス

㈱バーシモン

パーソナルメディア㈱

パル教育システム ㈱

ピーズ・ジャパン㈱

㈱日立ハイソフト

㈱ビービーエス

ビクター音楽産業㈱

㈱ビッツ

ビー・シー・エー㈱

㈱ファミリーソフト

㈱風雅システム

㈱フェイザーインターナショナル

富士ソフトウェア㈱

㈱富士通ビー・エス・シー

ブラザー工業㈱タケル事務局

㈱ブレイングレイ

㈱ブロードバンドジャパン

プログラム企画サービス㈱

㈱ポランドジャパン

㈱ポニーキャニオン

マイクロウェア・システムズ㈱

㈱マイクロキャビン

マイクロソフト㈱

㈱マイクロソフトウェア・アソシエイツ

㈱マイクロネット

マイクロプロセスジャパン㈱

マスターネット㈱

㈱まつもと

メガソフト㈱

㈱メタテクノ

㈱モーリン

㈱サウンドシステム研究所

㈱ランドコンピュータ

㈱リード・レックス

㈱リギーコーポレーション

㈱リットーミュージック

㈱リバーヒルソフト

ロータス㈱

ロゴジャパン㈱

顧問弁護士 森本紘章

〈91.3.20現在〉

3月20日現在、151社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております。

# ASCII

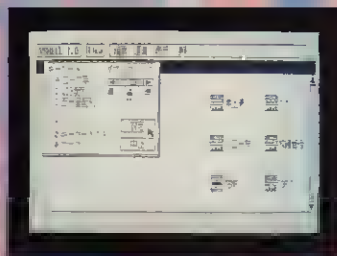
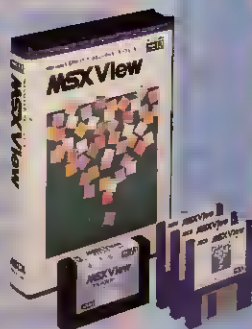
# THE MSX WORLD

MSX対応ソフトが、いま、アスキーに大集合。  
turbo R対応も加えて、多彩なバリエーションで頂点へ。

turbo R専用

MSXturboR専用グラフィカルユーザーインターフェイスMSXView「エムエスエックス・ビュー」

好評発売中



ほとんどの機能をマウスで操作可能

## MSXView

価格9,800円(送料1,000円)

マウスを使ってアイコンウィンドウを随時選択し、MSXturboRの処理スピードの速さを活かした、本格的なグラフィカルユーザーインターフェイス(GUI)を提供する【MSXView】。テキストエディタ、グラフィックツール、プレゼンテーションツールなどのプログラムが付属。MSXにGUIの思想と主張を与える、必須ソフトです。

■特長: ●マウスによる簡単操作が自慢/マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●ユーザーインターフェイス/【MSXView】対応ソフトなら使用方法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法を覚えるのが簡単です。●専用アプリケーションソフト付属/ViewTED、ViewDRAW、ViewPAINT、PageBOOK  
■対応機種: MSX turbo R専用 ■パッケージ内容: システムディスク(3.5-2DD) OverVIEWディスク(3.5-2DD) 専用漢字ROMカードリッジ/マニュアル一式

MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェアViewCALC「ビュー・カルク」

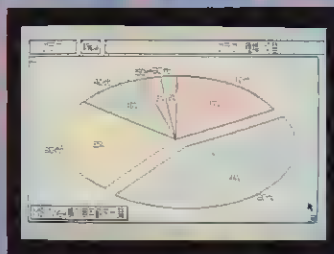
## MSX ViewCALC

価格14,800円(送料1,000円)

ViewCALCは、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェアです。売上レポートの作成、アンケートの集計はもちろん、家計簿や住宅ローンのシミュレーションなど、幅広い用途に利用できます。(株式会社HAL研究所の「GCALC」とデータの互換性があります)

■特長: ●最大で横64×縦128の表を作成可能(理論値)。●グラフ自動作成機能により、ワークシートのデータを範囲指定するだけで、棒グラフ・円グラフ・折れ線グラフの3種類の中から選択しグラフが作成可能。●算術演算、論理演算はもちろん、52種類の関数(sum, max, modなど)もサポート。また、これらを組み合わせて独自のユーザー関数を作成することも可能。■対応機種: MSX turbo R専用 ■パッケージ内容: ViewCALCシステムディスク(3.5-2DD)/マニュアル一式

※本パッケージには、「MSXView」が含まれておりません。ViewCALCをご使用になるには、「MSXView」が必要です。  
※「MSXView」、「ViewCALC」をご使用になる時、別売の「MSX増設RAMカードリッジ」を利用すると、RAMディスクに各システムを移し、フロッピーディスクをデータ保存用に使うことができます。



グラフ自動作成機能で円グラフも簡単



## turbo R対応

高速・高機能通信 ソフトMSX-TERM[エムエスエックス・ターム]

## MSX-TERM

価格12,800円(送料1,000円)



MSX-TERMは、各種パソコン通信へアクセスするための高機能通信ソフトウェアです。オートログイン、エディタ、バックスクロール機能など使いやすさを重視し、高速化の要求にも応えています。

■特長：●インクレスによる漢字40文字×24行表示。●エディタ機能/通信中にテキストファイルの編集作業を行ったり、バックスクロール/バッファからのカット&ペーストが可能。●バックスクロール機能。●自動運転に便利にマウス実行機能/MSX-TERM言語により、オートダイヤル、オートログイン、自動運転が可能。●プロトコル通信/XMODEMに加え、アスキー専用データ転送プロトコルTransit2をサポート。●MSX-JE対応。  
■対応機種：MSX2、MSX2+、MSXturboR ■対応OS：MSX-DOS1、日本語MSX-DOS2 ■メディア：3.5-1DD  
2DDのディスク装置でも読み書き可能  
※パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカードリッジ、もしくはRS-232Cカードリッジとモデムが必要です。

高速大容量のメディア(HD)をサポート MSX HD Interface[エムエスエックス・ハードディスクインターフェイス]

## MSX HD Interface

価格30,000円(送料サービス)



ハードディスクの利用を可能にするMSX HD Interface。パソコン通信の記録やPDS(パブリック・ドメイン・ソフトウェア)を大量に保存しておくのに便利です。  
MSX2、MSX2+、MSX turbo R対応。

■対応機種：国内製品8社24機種のハードディスク(20MB、40MB)で動作しますので、お問い合わせ下さい。  
MSX HD Interfaceは、通信販売のみで取り扱っております。ご購入の申し込み・お問い合わせは、㈱アスキー直販部(電話 03-3486-7114)までお願いいたします。

## 日本語MSX-DOS2対応

MSXのメインRAMを増設するためのMSX増設RAMカードリッジ(MEM-768)

## MSX 増設RAMカードリッジ

価格30,000円(送料1,000円)



MSX増設RAMカードリッジ(MEM-768)は、MSXのメインRAMを増設するためのカードリッジです。日本語MSX-DOS2と併せて使うことにより、RAMディスクの容量を増やすことができます。

■特長：●768KバイトのRAMを搭載(例えば、MSXViewの実行ディスクをすべてRAMディスクに移すことができるので、MSXViewの操作がたいへんスムーズになる。●MMS(MSX Memory Mapper System)仕様で完全に完全準拠/日本語MSX-DOS2のマッパーサポートルーチンにより、ユーザープログラムから増設したRAMにアクセスすることが可能です。●各種ユーティリティプログラムが付属。 ■対応機種：MSX2、MSX2+、MSX turbo R ■パッケージ内容：MEM-768カードリッジ、ユーティリティディスク、マニュアル  
※注意：MSX2、MSX2+で、本カードリッジをご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です。(MSX turbo Rでは、本カードリッジだけで、ご使用になります。また、MEM-768のRAMディスクに保存した内容は、リセットしたり、MSX本体の電源を切ると消えます。

MSX-DOS2 TOOLS[エムエスエックス・ドス ツールズ]

## MSX-DOS2 TOOLS

価格14,800円(送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のユーティリティ群。アセンブラでのプログラムを実現。  
※MSX turbo RIにも対応しております。

MSX-SBUG2[エムエスエックス エスバグ2]

## MSX-SBUG2

価格19,800円(送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のシンボリックデバッグ。大規模プログラムにもスピーディに対応。  
※MSX turbo RIにも対応しております。

MSX-C Ver1.2[エムエスエックス シー バージョン 1.2]

## MSX-C Ver1.2

価格19,800円(送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のC言語コンパイラ。標準ライブラリが強化され、漢字の使用も可能。  
※MSX turbo RIにも対応しております。

## Datapack

MSX、MSX2、MSX2+のスペックシート MSX-Datapack[エムエスエックス・データパック]

## MSX-Datapack

価格12,000円(送料1,000円)



MSX、MSX2、MSX2+の機能を可能な限り、ハードとソフトの両面から統一的に解説した、MSXのバイブルです。MSXのほぼ全仕様とサンプルプログラムをパッケージにした、MSXユーザー、プログラマ必携のパッケージです。

■内容：●マニュアル編…ハードウェア仕様/システムソフトウェア/MSX-DOS/VDP/スロット/標準的な周辺装置へのアクセスなど ●ソフトウェア編…拡張BASICコマンドの作成法/漢字ROMアクセスの方法/VDPのアクセス/VSYNC制り込みなど ■対応機種：MSX、MSX2、MSX2+ ■メディア：3.5-2DD

好評発売中

# ASCII

# MSXのためのC言語入門

## ただいま参上

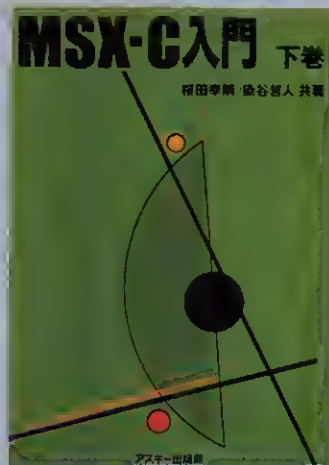
新発売

## MSX-C入門<下巻>

### MSX-C実践バリバリプログラミング編だっ!

文法を知っているだけではプログラムは書けない。上巻で文法をマスターした方に、ゲーム作りを通してプログラミングの奥義を伝授。グラフィック画面やスプライト、PSGやジョイスティック/マウスなどの利用が簡単な特製ライブラリ付き。『ヒップマン』や『叩かれモグラ』などのゲームサンプルも満載。

桜田幸嗣  
染谷哲人共著  
A5判  
定価1,450円  
(税込み)



## DISK ALBUM 42

MSX-C入門 上/下巻

対象機種: MSX、MSX2、MSX2+、MSXturboR  
メモリ構成: 64Kバイト以上 メディア: 3.5インチ2DD  
価格3,500円(税別)

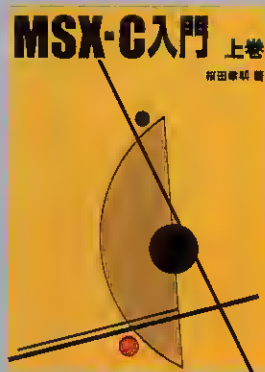
好評既刊

## MSX-C入門<上巻>

### MSX-Cにジックリ取り組む基礎理解編だっ!

MSX-Cプログラミングの魅力を余すところなく紹介。基礎をしっかりと固めておくための解説書。MSX-Cのセットアップ、コンパイル手順、基本的な文法、簡単なプログラミングを解説。MSXユーザーのためのC言語入門書。

桜田幸嗣著  
A5判  
定価1,450円  
(税込み)



## MSX2+パワフル活用法

杉谷成一著 A5判 定価1,240円(税込み)

MSX2+で拡張された19,268色同時表示などのグラフィック機能、JIS第2水準をサポートする日本語機能、そしてオプションのFM音源まで詳しく解説。さらにその機能を活かすためのプログラムも豊富に掲載。

## DISK ALBUM 34

対象機種: MSX2+、MSXturboR  
メディア: 3.5インチ2DD  
価格3,500円(税別)



## パーソナルウィンドウシステム入門 HALNOTEツールコレクション

福本雅朗著 A5判 定価1,240円(税込み)

MacやDTPの世界で注目を集めているWYSIWYGや、ウィンドウの概念をMSX上で実現しているHALNOTE。ワープロや作図ソフトだけではない、あなたのパソコン環境を向上させるための活用ツール集。

## DISK ALBUM 32

HALNOTE対象機種  
メディア: 3.5インチ2DD  
価格3,000円(税別)



## ◆◆◆◆ 近日発売予定 ◆◆◆◆

ウィザードリカードゲーム第2弾!

## ウィズ・ボール 拡張キット

佐脇洋平とグループSNE/作 定価2,500円(税別)

好評のカードゲーム『ウィズ・ボール』の追加カード集がついに登場。ウィズ・ボールとこの追加キットを組み合わせることによって、さらにおもしろくエキサイティングなゲームになるのだ。追加されるカードの種類は魔法カード、アイテムカード、ランダムカード、選手カードの4種類だ。ウィザードリ独特の魔法がウィズ・ボールの世界で炸裂するのだ。これは迫力あるぞ。

ウィザードリカードゲーム第1弾

## ウィズ・ボール

佐脇洋平とグループSNE/作 定価2,500円(税別)

ウィザードリの世界で野球をやる。それがウィズ・ボールだ。鋼鉄の球を投げ、それを鋼鉄のバットで打つ。守るほうも守るほうで、ドラゴン種の選手は空を飛んでキャッチできるのだ。カードゲームならではのプレーしやすさはもちろん、おもしろさも保証つきなのだ。

## 好評発売中

## ウィザードリ生誕10周年記念 ウィザードリ マガジン

[ビジネス・アスキー刊] MSXマガジン編集部特別編集  
定価1,000円(税込み)

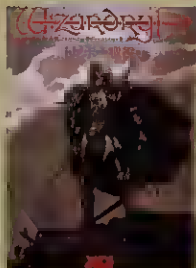
ウィザードリ・マニアのための、マニアによる雑誌がこれだ。ウィザードリ生誕10周年を記念して贈る、怒濤の専門誌なのだ。リブレも載っているぞ。



## トレボー戦役 〈キャンペーン〉

安田均とグループSNE制作  
定価5,800円(税別)

ウィザードリRPGシリーズ初のキャンペーンシナリオ集。リルガミンを含むオリジナル世界エセルナート全域にわたって展開するシナリオなのだ。



# Wizardry

ゲームデザイナー集団、安田均とグループSNEと“ウィザードリ”のアスキーが贈る

## 驚異のテーブルトーク RPGシステム

コンピューターゲームをベースにしたテーブルトークRPGとして生まれ、いまでは日本を代表するゲームとして育ったウィザードリRPG。基本セットの他にも、3種類のサブリメントと1種類のキャンペーン・シナリオ集が発売されているのだ。



ウィザードリ・  
ロールプレイングゲーム  
基本セット

定価5,200円(税別)  
ウィザードリRPGはこれが基本!



サブリメント01  
ダロスの盾

定価3,000円(税別)  
シナリオ集第1弾!  
「ワードナの帰還」シナリオつき!



サブリメント02  
ノームの黄金を求めて

定価3,000円(税別)  
シナリオ集第2弾!  
「リルミガンの遺産」シナリオつき!



サブリメント03  
ガザル=ボダの紅い疾風

定価3,000円(税別)  
シナリオ集第3弾!  
「ダイヤモンドの騎士」シナリオつき!

ログイン  
ボックス

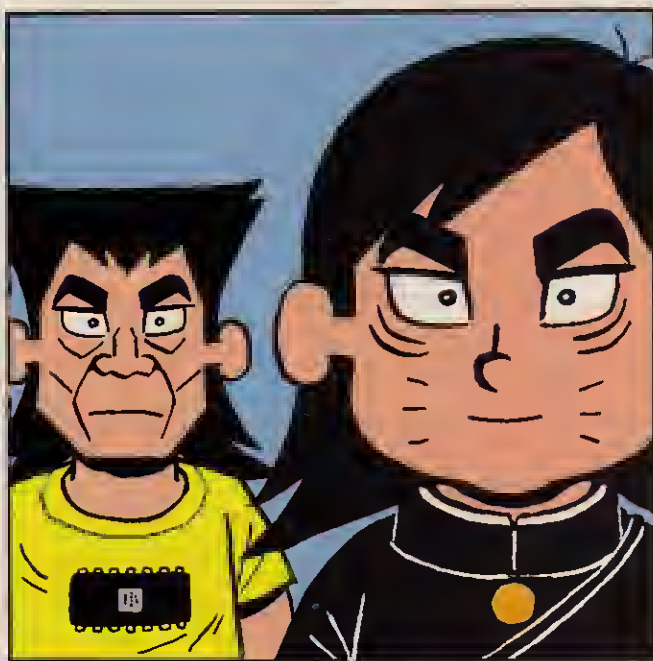
# ベーしっ君II

荒井清和著

定価520円(税込み)

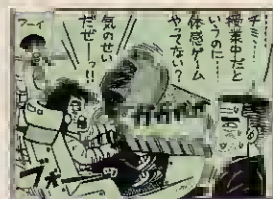


ファミスタロボットの異名をとる宿敵オナラーデにゲーム人形といわれた目森ベーしっが、東京ムード球場でのファミスタ対決で見せた必殺技とは? (『四角いスタジアム』より)



## 3月16日発売!

お待たせしました。ファミスタ決戦を描くかきおろしストーリー漫画『四角いスタジアム』を含む意欲作。ゲーム野郎必見!



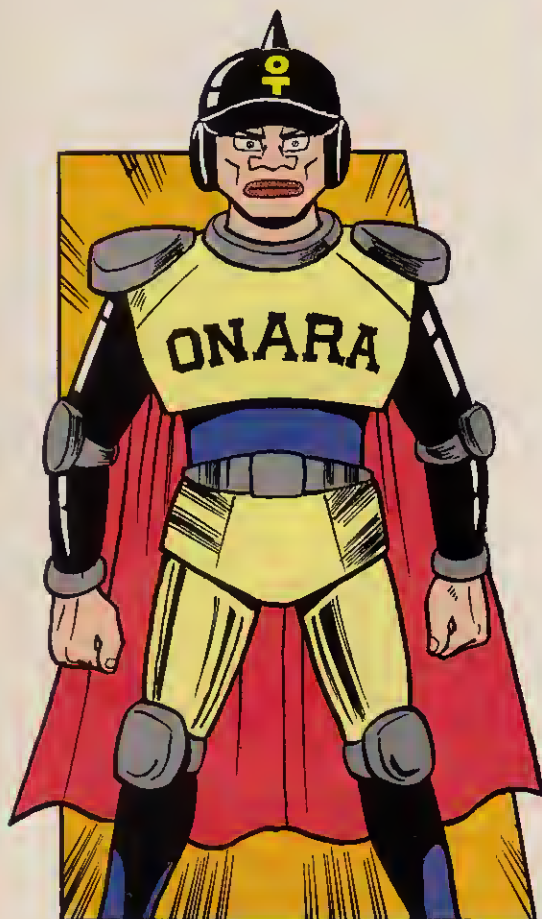
好評発売中

### 大戦略Ⅲ'90 プレミアムスペック

S. ダイセンリャカーズ著 定価1,800円(税込み)

大戦略Ⅲ'90、パワーアップキット、マップコレクションに対応する、大戦略Ⅲ'90の完全解説書、発売迫る! これはついにグレートコマンダーを超える!

強引なオチとへばいおとぼけが炸裂する!!



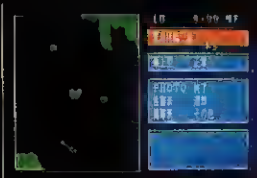
ASCII

緊張

逼真

各ユニットの性能は、太平洋戦争当時を元に設定されている。

敵艦・航空機隊の位置は、レーダーで捕捉するまでわからない。



艦隊司令官  
たるプレイ  
ヤーの使命  
なのだ。



アニメーションを駆使した演出で、戦の結果が一目でわかる。

艦名	種類	最大速度	最大出力	最大航程
大和	戦艦	27ノット	45,000馬力	17,700海里
長門	戦艦	27ノット	45,000馬力	17,700海里
武蔵	戦艦	27ノット	45,000馬力	17,700海里
大井	戦艦	27ノット	45,000馬力	17,700海里
三笠	戦艦	27ノット	45,000馬力	17,700海里
加賀	戦艦	27ノット	45,000馬力	17,700海里
伊勢	戦艦	27ノット	45,000馬力	17,700海里
日向	戦艦	27ノット	45,000馬力	17,700海里
大角	戦艦	27ノット	45,000馬力	17,700海里
大鯨	戦艦	27ノット	45,000馬力	17,700海里

20、それぞれ使えるユニットの種類や勝利条件が異なっている。味方の犠牲を最小限に、全て

2つの艦隊を戦わせる、プレイヤー対コンピュータの知恵比べ、それがフリーコママンダーⅡだ。マップ即ち戦場の数はキャンペーンシナリオ両モードあわせて

プロトントン帝国勝利の日まで艦隊司令官の戦いは続く。



イラスト/小松崎 茂

好評発売中

標準小売価格9,800円(表示価格には消費税が別途付加されます。)

対応機種: MSX2 (VRAM128K) MSX2+, turboRでも動作します。  
2メガROM

- データセーブ用にディスクドライブまたはPAC、FM PACが必要です。
- MSX-MUSIC対応 FM音源でリアルなサウンドが楽しめます。
- 完全マウス対応 マウスがあればより快適にゲームをプレイできます。

MSX2はアスキーの商標です。



本格派海戦シミュレーション

フリーコママンダーⅡ

黄昏の海域

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京(03)3486-8080 大阪(06)348-0018 株式会社アスキー

# MSXゲーム徹底解析

あ、それロン！ えーっとリーチイッパツ、ドラドラドラドラキュッキュ、ドラキューラー

## シミュレーションを極めた！ 提督の決断

徹夜でプレーをしても、勝利するまで何週間もかかる。しかし、ひと晩に一度は体が熱くなるような戦いをすることができる。そんなシミュレーションゲームが、この『提督の決断』だ。コマンドやシステムが今までの光栄ゲームとはまったく違う。心してプレーされよ。

### 太平洋戦争について

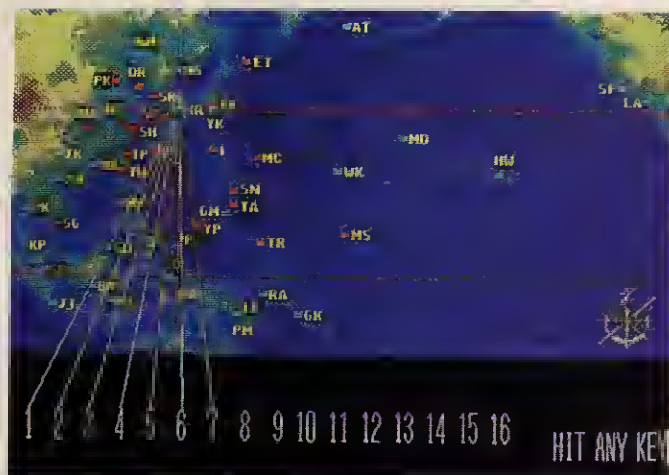
1941年。日本のとるべき道はひとつしかなかった。大国アメリカを敵にまわしての開戦である。

アメリカの経済制裁がこのまま続けば、状況はより一層不利になるばかりであり、かといって日本がアメリカの要求をまるまる承諾することはできなかった。

このころ、連合艦隊指令長官に

着任していた山本五十六は、長期戦に持ち込むのは生産力の差から不利とみて、その戦力差を均衡にし、アメリカの戦意を喪失させるという意味で、ハワイ基地である真珠湾攻撃を立案した。

真珠湾攻撃は未曾有の大勝利をおさめた。戦争に対する楽観主義と準備の甘さから、アメリカは開



■光栄 MSX2/turbo R 1万7200円 [税別]

戦後1年間は麻痺状態になるほどの損害を受けたのである。

だが、真珠湾から連戦連勝を続けていた日本も、ミッドウェーで転機を迎えた。アメリカが暗号解読により、日本の攻撃を事前に察知していたのだ。この戦いで日本は空母4隻を失い、それ以後ズルズルと敗北していったのだ……。



★日本軍の強さの象徴だった戦艦大和。戦争末期では、悲壮の最後をとげる。

## シミュレーションとしての完成度

『提督の決断』では、9本のシナリオが設定されており、それぞれ日本軍とアメリカ連合軍どちらでもプレーできるようになっている。

シナリオは戦争直前から戦争末期まで大きな戦いをピックアップして用意され、戦争末期に近づくにつれてアメリカ連合軍有利、日本軍不利に設定されている。このあたりはなかなか史実どおり。

さて、このシナリオの中で、シナリオ1、「日米交渉決裂」はロングシナリオとなっている。ほかのシナリオが勝利条件を満たせば勝

利なのに対し、このシナリオ1は敵の基地全てを占領するか、敵艦船すべてを沈めなければならない。いわば、開戦から終戦までの戦いすべてがキミの腕にかかっているわけだ。腕に自信のない人は、シナリオ2やシナリオ3から始めるといいだろう。

さて、このゲームはシミュレーションゲームとしての完成度が非常に高い。日本の資源不足、艦船の完成度の高さ、そしてアメリカのズバ抜けた生産力など、史実を非常にうまく再現している。

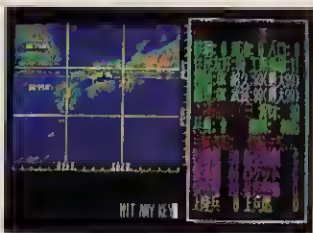
ちなみに、対戦人数を0人にし、難易度1でプレーした場合、序盤は日本軍が押し、後半はアメリカが押し返してゲームを進めた。turbo Rでも約2日間電源つけっぱなし状態だったぞ。

ゲームでは、戦略や作戦を楽しむだけでなく、実際の歴史、つまり史実ではどうだったか、などを考えながらするとおもしろさが増すだろう。今回の徹底解析では、史実の内容もおりまぜながら、どのように戦ったら勝利していくかをかき添って説明していこう。

1: 日米交渉決裂	16年	1月	18日
2: 日米交渉決裂	16年	12月	8日
3: 日米交渉決裂	17年	5月	8日
4: ミッドウェー海戦	17年	6月	5日
5: ソロモン海戦	17年	8月	8日
6: 南太平洋海戦	17年	10月	26日
7: マリアナ海戦	19年	6月	19日
8: 比島海戦	19年	10月	23日
9: 大和号沈没	20年	4月	7日

シナリオを選択してください(1-9)

★シナリオはよく吟味してから決定する。といい。初心者にはシナリオ2がオススメ。



★このゲームの醍醐味は、自分でたてた作戦をいかに実行するかにかかっている。

## 登場人物の設定 日本軍編

### ◆黒島亀人(くろしま・かめと)

1939年に先任参謀に選抜。抜群の頭脳と、奇抜な作戦を立案できるアイデアマンであった。山本五十六から絶大な信頼を得ており、ハワイ奇襲作戦の具体化を任された。このとき黒島は、自室に素っ裸で何日間も閉じ籠っていたという。

### ◆田中頼三(たなか・らいそう)

駆逐艦を主力とする水雷戦隊の司令官。1942年のスラバヤ作戦では攻略部隊を乗せた輸送船団を守りぬき、ガダルカナル攻防戦でも数多くの戦果を上げた。卓越した戦闘指揮能力を持っていたといえる。ゲームでは艦船能力を高めたい。

### ◆山口多聞(やまぐち・たもん)

日本海軍きっての航空機通で、早くから航空機主兵を唱えていた人物。行動力に富んだ熱血漢で、勇猛果敢な指揮官だった。ミッドウェー海戦では、彼の指揮する飛龍航空隊が、ヨークタウンを撃沈し一矢報いている。

### ◆伊藤整一(いとう・せいいち)

日本海軍の象徴、戦艦大和の沖縄特攻指揮官。1941年に軍令部次長に就任以来、1944年12月までの長きにわたって戦争指導をし続けた。1945年1月、戦艦大和を旗艦とする残存艦船20隻で特攻をし、大和と運命をともにした。

### ◆吉川潔(ぎっかわ・きよし)

勇猛果敢な駆逐艦指揮官。生粋の駆逐艦乗りで、1942年11月の第三次ソロモン海戦では大活躍した。日米あわせて32隻の軍艦が入り乱れる中、吉川は駆逐艦タラを指揮し、大戦果を上げたのだ。

このゲームでは、各人物の能力値はある程度自分で決めることができる。その場合のポイントは、平均した能力よりも、ひとつの能力にすぐれた人物を作成することだ。何度でもスペースキーを叩いて、納得いく数値をだせ。

ここでは、各人物が史実ではどういった活躍をしたかを載せてみた。忘れてはならないのは、史実で日本が犯した失敗、たとえば、水雷屋出身で生粋の戦艦乗りだった南雲提督に、空母部隊をまかせたりしないことだぞ。

### ◆古賀峰一(こが・みねいち)

山本五十六の戦死後、連合艦隊指令長官に着任。その指揮能力は高く評価されていた。ミッドウェー海戦で大打撃を受けたあと、戦局を少しでも好転させようと艦隊総力を結集した決戦作戦を立案したが、作戦を待たずに戦死している。

### ◆南雲忠一(なぐも・ちゅういち)

南雲はふたつの重大な失敗を犯している。ひとつは、真珠湾で不徹底なまま帰投したこと。ふたつめはミッドウェーで航空機の運用を誤ったことだ。南雲はもともと水雷屋出身なので、航空攻撃戦については得意ではなかったのだ。

### ◆有馬正文(ありま・まさふみ)

1944年5月27日、アメリカ軍がビアク島に上陸。当時マリアナ諸島の基地航空隊を指揮していた有馬はこれを撃退するため、航空隊を指揮した。続く台湾沖航空戦では、自ら戦闘機で出撃。被弾すると敵空母めがけて突進、自爆した。

### ◆山本五十六(やまもと・いそろく)

1939年に司令長官に任命される。真珠湾攻撃、ミッドウェー海戦、ガダルカナル島での数々の海戦など戦史に残る大戦の立案、総指揮をした人物。ソロモン海戦の前線視察中に暗号解読をしたアメリカ軍に待ち伏せされ、戦死した。

### ◆栗田健男(くりた・たけお)

ミッドウェー海戦では重巡洋艦4隻からなる第7艦隊を指揮していたが、これといって功績は残していない。また、1944年のレイテ沖海戦でも、おとり部隊が奮戦する中、レイテへの突入をためらい反転帰投してしまった。

## 隠れ太平洋戦争マニアみつけた 匿名希望のY氏の場合

編集部(以下編) いやー驚きですね。まさかアナタが太平洋戦争のマニアだったなんて。しかも小学生時代からの。こりゃすごい。匿名希望(以下匿) そうでしょ。でも名前とかは内緒ね。みんなにバレたら恥ずかしいから。編 えー、何でえ? べつに恥ずかしいことじゃないよ。僕がガンダムのプラモ作って遊んでたころに、大和とか武蔵とか、渋いウォーターラインシリーズのプラモ作ってたんですよ。僕がマンガ見てたころに、戦

艦大百科とか読んでたなんて、やっぱりすごいですよ。匿 そうそう、学校で戦艦の本を読んだのがきっかけだったね。それ以来、すっかり戦艦マニア。編 好きな兵器とかありますか? 匿 やっぱりほら、当時最速だった駆逐艦島風。島風はいいね。速いっていいよ。やっぱり。編 小学生のふんざいで、戦艦のスペック覚えまくったらしいですね。匿 馬力とか速度とかね。本をたくさん読んだおかげで、いつ真珠湾攻

撃したとか、ミッドウェーがどうしたとか覚えちゃって。編 生意気な小学生ですね。匿 ナイショね。鹿野 てつまさーん、電話。匿 7934に回してんかー。



ウォーターラインシリーズは部品の組み合わせが悪く、作るのが難しい、とのこと。

## ドキドキ兵器コラム

### 駆逐艦島風

排水量 2567トン  
速力 40.9ノット  
主砲 12.7センチ×6  
魚雷発射官 15門

このころの駆逐艦はだいたい36ノットから39ノットぐらいだったの、試作艦とはいいながら40ノット以上出した島風は事実上、世界一速い駆逐艦だったのだ。また、エンジンを作るのに時間がかかるため、同型艦は作られなかった。「提督の決断」では、残念ながら登場していないようだ。



# 登場人物の設定

## 連合軍編

### ◇ W.F. ハルゼイ

航空戦力を主戦力にした海軍戦略に長け、日本海軍にとって最も恐るべき強敵だった。派手な性格と風格から、ブル(猛牛)と呼ばれていた。51歳で強引にパイロットの教育を受け、卒業後は空母サラトガの艦長になった強者だ。

### ◇ M.A. ミッチャー

アメリカ海軍航空のパイオニアである。早くから航空機による海上戦闘を研究し、太平洋戦争ではその理論を実践する場となった。陸上基地から発進するように作られた日-25爆撃機を、空母から発進させるなど、奇抜な作戦を考えた。

### ◇ R.A. スプランス

太平洋戦争において、猛将と恐れられたハルゼイとは対照的に、智将とたたえられた人物。ミッドウェー開戦では、冷静で緻密な判断で戦闘指揮をとり、空母4隻を含む10隻を葬って日本艦隊を撲滅させている。

### ◇ W.A. リー

第三次ソロモン海戦で日本の艦隊にとどめを刺し、その戦力を再起不能にさせた提督。ソロモン海戦では、戦艦2隻、駆逐艦4隻の部隊で日本艦隊と交戦、日本の戦艦霧島を撃沈するなど、戦功を上げている。

### ◇ M.B. ブローニング

アメリカ海軍の智将といわれたスプランス大将がその名を轟かせたミッドウェー海戦時の参謀長が、このブローニング大佐である。ミッドウェー勝利のカギである全航空機149機の発進など、勝利への貢献度は大きい。

## 隠れ太平洋戦争マニアみつけた

### Mマガの宮野編集者の場合

編集部(以下編) あれー、宮野編集者も太平洋戦争に詳しくったんですか? そりゃ初耳。

宮野 そう。ワリとね。詳しいんだよ。何でも聞いて。ヒック。

編 あれ、顔が赤いですよ。なんだか息も臭いし。さては酔っぱらってますね? ねえ。

宮野 僕はね、小説や映画が好きだったの。太平洋戦争関係の。

編 ねえねえ、どこで飲んでたんですか? こんな時間に。

宮野 ビデオもいろいろと見たな。

もうタイトル忘れちゃったけど。

編 誰と飲んでんですか? なかなかへロへロじゃないですか。

宮野 好きな兵器は船よりも航空機だな。えーとアレなんてったっけ。

編 まだ夕方ですよ。ねえ。今日はこれから校正とか残ってるんじゃないんですか?

宮野 飛行機、キーンって。ウィ。うおー、ロンドンどこだー!

編 あ、暴れないでください。

小林 あ、宮野さんいたんですか。

1階にシステムソフトの方がいらっ

日本軍の将校を紹介したんだから、次はアメリカ連合軍の将校を紹介しよう。アメリカは開戦当初、質のいい艦船を保有していないため、強力な艦船をひっさげてやってくる日本軍には何度も泣かされるだろう。

しかし、そこが我慢のしどころ。ここを耐え忍べば、その恐るべき生産力で、ぞくぞくと新鋭艦が完成していくはずだ。

レーダーや、探知機などの質もよくなってくるので、そうなったらガシガシと反撃すべし!

### ◇ H.E. キンメル

太平洋戦争勃発直前にアメリカ太平洋艦隊司令官に任命され、ハワイに赴いた。そこでキンメルは重大なミスをする。最初に攻撃されるのはフィリピンであろうと考え、ハワイ基地防衛に関しては何の協議もしていなかったのだ。

### ◇ C.W. ニミッツ

開戦間もない1941年12月から終戦まで、太平洋戦争のほぼ全期にわたってアメリカ太平洋艦隊司令官を務めた。真珠湾で撲滅したアメリカ艦隊を約1年で立て直し、卓越した戦略と指揮によってアメリカに勝利をもたらしたのだ。

### ◇ F.J. フレッチャー

世界の戦争史上、初の空母対空母の海戦となった珊瑚海海戦で、空母ヨークタウン、レキシントンを持つ第17機動部隊の司令官として戦った。瞬時の判断力に優れ、臨機応変な戦術で日本の航空機多数を落としている。

### ◇ F.C. シャーマン

太平洋戦争の後半、空母部隊を指揮してフィリピン攻略をめぐる海戦で功績を上げた。1944年10月のレイテ湾では、栗田提督の指揮する艦隊を発見。猛然とこれを攻撃し、日本艦隊の要であった戦艦武蔵を撃沈している。

### ◇ P. ベリンガー

真珠湾攻撃のときに、ハワイ海軍航空隊司令官であった。日米開戦時には、まずハワイが攻撃されるだろうと予言した数少ない指揮官のひとりである。彼の意見がきちんと受け入れられていたら、真珠湾奇襲はありえなかっただろう。

## ドキドキ兵器コラム

### 零式戦闘機

最大速度 544.5km

航続距離 2,378km

武装 20ミリ機銃×2

7.7ミリ銃×2

開戦当初、ズバ抜けた旋回性と航続距離、強力な武装と上昇性能などでアメリカ軍を圧倒した戦闘機。防御の面で弱かったが、格闘性能のよさがそれを補った。正式名称は三菱零式艦上戦闘機という。戦争中盤になるとアメリカ軍もヘルキャットなどの高性能戦闘機を開発。零戦はその優位性を失った。

しゃってますが。  
宮野 あ、ちょっとシステムソフトの人と外へ出てきます。戻りは10時ごろの予定です。

編 あ、あんまり飲み過ぎないでくださいな。



▲太平洋戦争のことを熱く語ってくれる予定だったが、なぜかこのような結果に。

# 日本軍戦略 実戦編

## シナリオ選択

千里の道も一歩から。このゲームのプレー時間はかなり長く、しかも難易度が高い。ここでは迷える小羊のあなたに、勝つためのアドバイスをしていこう。

まず、ビギナーならゲームに慣れるという意味で、シナリオ2の「真珠湾攻撃」から始めるといいぞ。担当はもちろん日本軍。このシナリオでは、まだアメリカはたいした艦船を保有していないので、質で上回っている日本軍が使いやすい。また、シナリオ2は勝利条件が(ほかに比べて)易しいので、初心者にはもってこいだ。

しかし、最初から本格的にプレーしたいのであれば、シナリオ1の「日米交渉決裂」を勧める。このシナリオは、開戦から終戦まで一切の戦略が、プレイヤーに任せら

れているため、シミュレーション慣れしている人でもかなりてこずるはずだ。また、オレサマはシミュレーションゲームの神様だ、矢でも鉄砲でも軍艦でも持ってこいと豪語する貴兄なら、シナリオ9の「大和特攻」の日本軍で勝利を目指せ。しかも難易度10。

## 出航前の作戦

プレーが始まったら、まず何をすればいいか。それは作戦の決定だ。シナリオ1なら、陸軍と海軍が合同で攻撃目標を決定する会議をするはずだから、ここで今後の侵攻作戦を決定する。

もしここで陸軍の賛同を得ることができなくても、悲観することはない。作戦内容は、ゲーム中何度でも変更可能なのだ。どうしても陸軍が納得しないときは、陸軍がたてた作戦を承諾し、あとで会議をしないおせばいいのだ。

次は艦隊の編成と補給だ。シナリオ1の全艦船と、シナリオ2以降の編成前の艦隊は燃料搭載量0。当然、艦隊編成後に補給してやらねばならない。ここで、戦闘機と雷撃機の搭載もするわけだが、1隻にどちらか偏って搭載したほうがいだろう。また燃料の補給だが、一度に全艦船の補給をするよりあらかじめ、先に出航する艦隊を決めておき、順番に補給したほうが効率がいいぞ。

また、修理も有効な手段だ。母港で完全修理を選べば、対艦攻撃力や搭載機数拡大、速度アップなどが現在の技術の限界まで行なえる。軽巡洋艦や軽空母にしてやれば、大幅に戦力アップする。

## 艦隊出撃ス！

各艦隊の補給、修理が完了すると、いよいよ出航だ。また、補給、修理中はなにもすることがないと思ったら大間違い。会議をして戦争態勢を整えるのだ。同盟国に技術供与を要請したり、兵器生産をしたりする。

また、常に自分が指揮する第一艦隊を優先して考えてはいけな。編成で第一艦隊の戦力を弱めて母港に残し、自分はプレーンとして母港で作戦の指揮に徹する。つまり第二艦隊以下に頑張ってもらうのも手だ。いざとなれば、いつでも第一艦隊が出航、援護できる態勢も同時に整えておくこと。

さて、いよいよ出航する。艦船のスピードはよほど急いでない限り、最高速度の半分くらいで航行したほうがいい。へたに故障してスピードダウンしたり、兵員の疲労度が上昇するのは好ましくない。

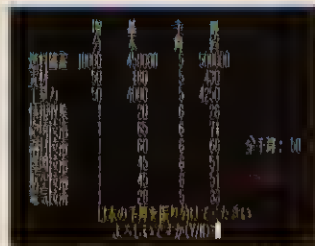
また敵の基地もしくは艦隊に向けて出航中は何をすべきか。時間に余裕がある場合は訓練をしておくことも考えられる。乗務員の練度を上げて、戦闘時の空撃、砲撃命中率を向上させるわけだ。

敵艦隊や基地に接近してきたら、迎撃を受けないように戦闘機を飛ばしておく。また敵艦隊の正確な位置と戦力をリアルタイムで掴むために、索敵機を飛ばしておくのも効果が高いぞ。

出航して、目的地に着くまで、ダラーっと待ってては、戦いに勝利することはできないのだ。

索敵の結果、付近に敵艦隊を発見したら、すみやかに攻撃態勢に移ること。しかし、場合によっては見逃したほうがいいこともある。

たとえば、目的地に向けて隠密行動中だった場合、しかも敵艦隊が輸送船団だ



●数値は、このように平均化するよりも、1ヵ所にまとめてわかるほうがいい。

ったりしたら、たかか輸送船のために、わざわざ自軍の位置を教えることはないわけだ。

ここで攻撃のときのアドバイスを。攻撃には空撃、砲撃、上陸があるが、敵の艦隊を目標にするなら、空撃か砲撃を選ぶ。空撃の場合は、準備に時間がかかり、この間空母が無防備状態になるので、敵が航空機を飛ばせない夜間に準備をするといい。また、攻撃位置を指定するときは慎重に。位置がずれると空振りしてしまうのだ。

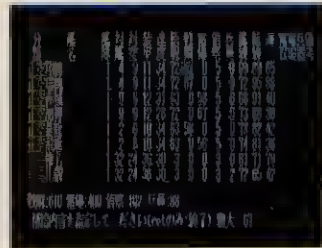
一方、基地攻撃が目的ならば、空撃、砲撃、上陸の順に行なうと効果的。まず、航空機で敵戦力を崩し、次に艦船砲撃で大打撃を与え、最後に兵員を上陸させ基地を占領する、これがセオリーだ。

ちなみに航空機に積む武装は、艦船相手なら魚雷を、基地相手なら爆弾を装備すれば、高い効果を期待できるぞ。

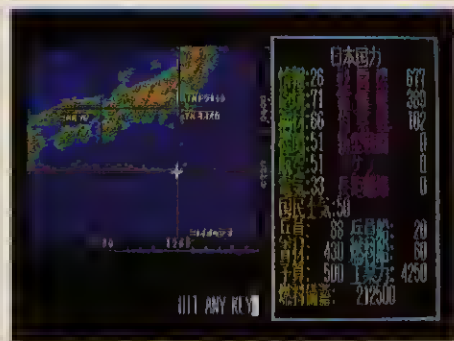
今回はページ数がこれで尽きてしまった。次回はシナリオ別に突っ込んだ解析や各兵器が史実ではどんな活躍をしたか、またゲームではどう使えばいいかなどを解析していくぞ。



●この陸軍のおやじは、頑固で困る。手柄たてりゃいいんだらう、手柄。



●編成は、よく考えてからすること。作戦内容にあった編成をするのがよい。



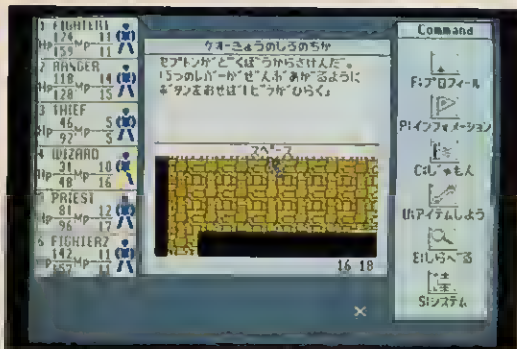
●日本の国力を増強させよ。とはいっても限界が……。

# サブクエストを一気に紹介! でも道のりはまだまだ遠いのだ ファンタジーⅣ

## 英雄の血脈

先月の徹底解析では、オークの村に行ってオークの長であるコーを倒すところまでを紹介した。今回はCharon's Staffを手に入れるところまでのサブクエストと、実戦に役立つ情報を解説する。

■スタークラフト MSX2+2DD 9800円 [税別]



## スカンドール島とその周辺

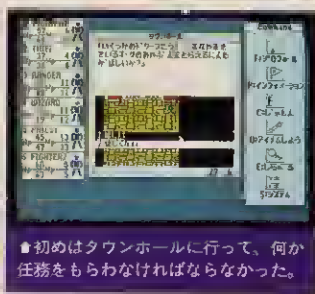


- |            |            |                |
|------------|------------|----------------|
| 1 スカンドールの町 | 7 ティリスの町   | 13 タウンホール      |
| 2 フラグラの町   | 8 ピバコットの町  | 14 キャッスルバウム郷の館 |
| 3 ペンドルトンの町 | 9 ケオー卿の城   | 15 クラウン・イン     |
| 4 ペンドラゴンの町 | 10 ゲルマン・イン | 16 オークの村       |
| 5 デルタの町    | 11 大きな宿屋   | 17 ドワーフの鉱山     |
| 6 ペルノアの町   | 12 ロイヤル・イン | 18 ノーザン・イン     |

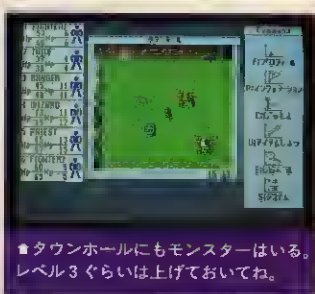
先月でも書いたように、「ファンタジーⅣ」はいくつかのサブクエストと大きなひとつの本クエストで構成されたゲームだ。ゲームの最終目的は本クエストを終わらせることだけど、パーティーはその前にタウンホールで与えられた任務を次々とこなしていき、まわりから実力があることを認めてもらわなければならないのだ。つまり、サブクエストを終わらせないことには本クエストにチャレンジする資格さえもらえないわけね。

さて、今回は徹底解析に入るまえに、ちょっと先のストーリーを教えてあげることにしよう。こ

のゲームの本当の目的は、1年前にスカル諸島へ探検してから行方不明になっているゲオフリー卿を捜し出すことだ。今から2年前、ペンドラゴンからもっとも離れたスカル諸島で船の消失事件が相次ぐようになった。そこで、この原因をさぐるためペンドラゴンの現領主であるゲオフリー卿がスカル諸島を調査しに向かったのだが、その彼自身も行方不明になってしまったのである! スカンドール島の人々はこの事態に不安を覚える者が増えており、なかには魔術師ニカデモスが生き返ったのではないかと心配する者もいるのだ。



■初めはタウンホールに行って、何か任務をもらわなければならなかった。



■タウンホールにもモンスターはいる。レベル3ぐらいは上げておいてね。

## 知っているとタメになる 「ファンタジー」中級講座

### 1 70の呪文を使いこなせ

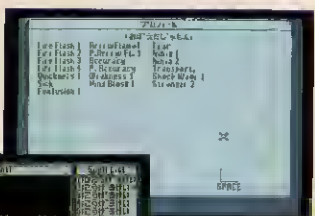
○使う呪文は限られているぞ

「ファンタジーⅣ」で使える呪文は全部で70もある。呪文ひとつひとつの効果はさまざまな種類、レベルに分かれているが、実際に使う呪文はごくわずか。そこで今回は、絶対に

必要になる呪文、必要最低限ないと困る呪文の紹介をしていきたい。

まず、敵との戦闘やワナに引っかけたときにチェックしておきたいのはキャラクターのHP(ヒットポイント)だ。死んだキャラクターを蘇生させる、リサレクションという呪文もあるにはあるが、高レベルの僧侶でないと唱えることはできない。同じくキャラクターの体の一部が消失した場合も、中レベル以上の僧侶が唱えることができるヒーリング4がないと治療することさえできないのだ。

こういった回復系の呪文の次に大切な呪文が、戦闘用の補助呪文。とくに魔法を使う敵と戦うときは、相手を混乱させて魔法を使わせなくするコンフュージョンを使いたい。魔法のかかる成功率も高いし、全体魔法なので効果は非常に高い。また、眠らされた仲間を起こすアウエイクも中盤以降お世話になる呪文だ。攻撃呪文より戦闘補助呪文のうまい使い方を考えよう。



■レベルが上がっても唱えられる呪文の数はわずか。僧侶と魔法使いは必ずパーティーの中にひとりを入れておこう。

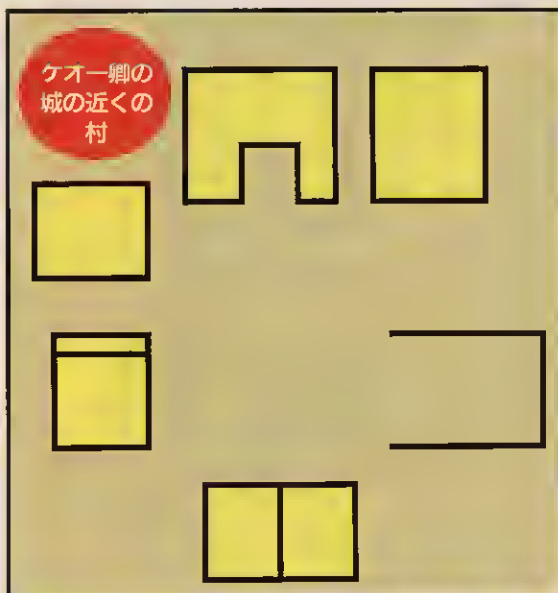
## ケオー卿の城

## 独房に閉じ込められたセプトンを救出せよ

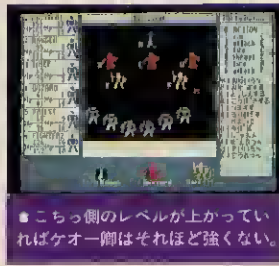
タウンホールで受けた最初の任務を終えたら、次はペンドラゴンを南下したところにあるケオー卿の城へ行ってみよう。この城にはセプトンという人物が捕らえられている。つまり、このセプトンを助け出すことが新たな任務となるわけだ。モンスターも以前よりずっと強くなっているの、HPの残りに気を配って冒険すること。

セプトンは城の地下に監禁されているが、彼を助けるには10個あるスイッチ式のロックをうまく組み合わせて扉を開けなければならない。一度間違えるとやり直しがほとんどきかないから、スイッチを押す前に必ずセーブすることだけは忘れないようにしたい。

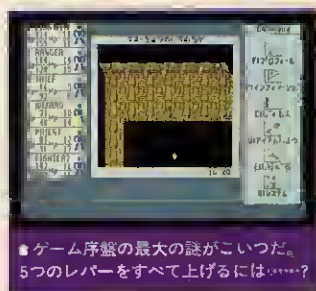
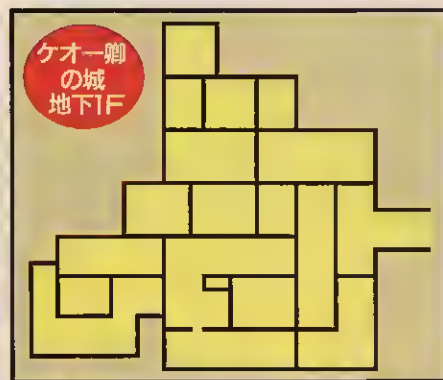
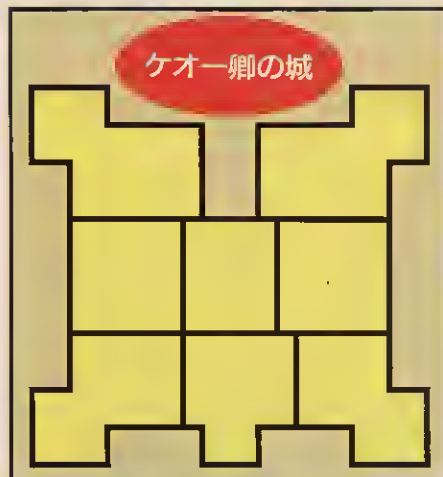
また、この城の近くには村があることも知っておいたほうがいい。ケオー卿の城のフィールドに入ったら、城に入らずにそのままずっと西に歩いていくとその隠された村にたどり着くことができるようになってくる。この村には武器屋と防具屋のふたつがあるが、どち



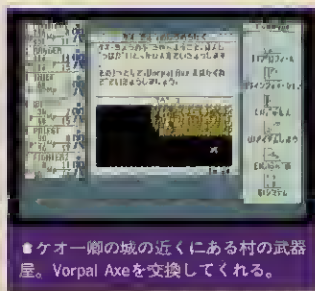
らの店も変わった商売(?)をしているので、一度は寄ってみたほうがいだろう。とくに、武器屋に置いてあるVorpal Axeは絶対に手に入れておきたい。後々必要になってくる重要なアイテムなのだ。



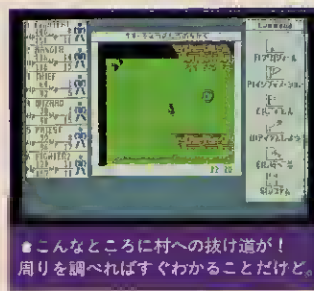
●こっ側のレベルが上がってればケオー卿はそれほど強くない。



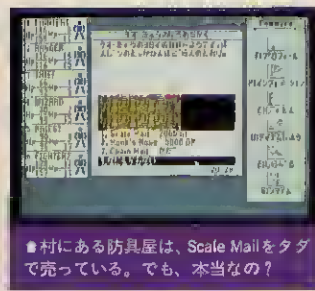
●ゲーム序盤の最大の謎がこいつだ。5つのレバーをすべて上げるには……?



●ケオー卿の城の近くにある村の武器屋。Vorpal Axeを交換してくれる。



●こんなところに村への抜け道が！周りを調べればすぐわかることだけど。



●村にある防具屋は、Scale Mailをタダで売っている。でも、本当なの？

## 2 船を買って航海しよう

## ○Navigationの技能について

スカンドール島に点在する町のなかに、港がある町がいくつかある。こういった町には必ず船大工がいるはずだ。もしパーティーに十分な資金があるのなら、船を購入して航海に出ることをお勧めする。

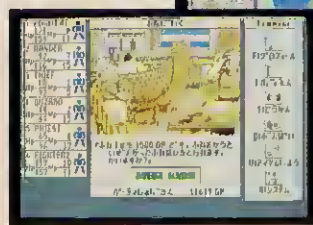
航海の方法だが、やり方さえわかれば結構簡単だ。まず、船を手に入れてから町の外に出てみよう。町の

海側に1マスだけ色の違うカーソルが表示されるはずだ。そこにパーティーを移動させると、船に乗ったことになる。急流が流れている島の外に出ようとしなければ、船でどこにでも行けるはずだ。ただし船から降りるには、もう一度港町に戻らなければならないことだけは忘れないこと。

また気をつけてほしいのが、船を操縦するために必要なNavigationという技能の数値である。この技能の数値が最低でも50は欲しい。あま

りにこの数値が低すぎると、船を思うように動かせなくなってかえって危険なことになる。万が一の場合に備え、パーティーのひとりぐらいいはこの技能を練習させておこう。

まあ、魔術師がTransportationの呪文(町から町へレポートする呪文)を覚えていれば無理して船に乗る必要はなくなるんだけど……。船の旅もなかなかオシャレなのでは。

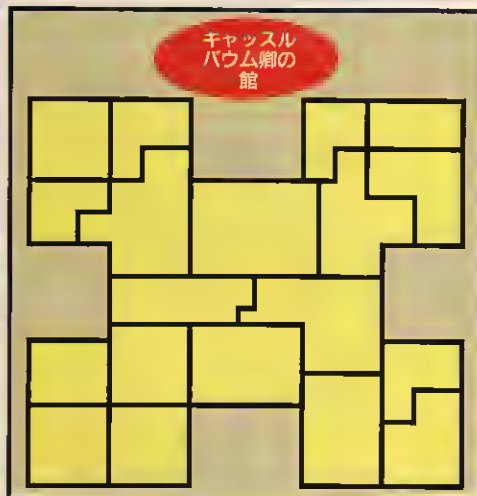
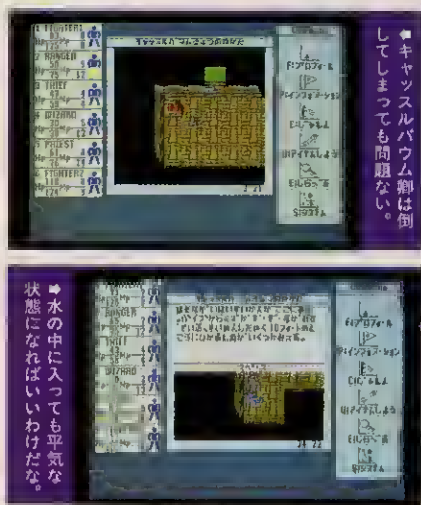


●1隻1500GPというお値段ははたして安いのか、はたまた高いのか。今のところ、無理して乗る必要はなさそうだ。

## キャッスルバウム卿の館

ペンドラゴンの町からずっと東へ向かったところに、キャッスルバウム卿の館がある。ケオー卿の城から南下していくと見える特徴的な四角い建物が目印だ。館の主であるキャッスルバウム卿を倒すのもいいけど、ここで本当にやらなければならないことはたったひとつ。歩き回ればすぐ見つかると思うけど、この建物のどこかにザーザーとパイプから水が流れて出ている場所がある。そして、その水たまりの奥には何やらキラキラと光るものが落ちているのである。ちなみに、このアイテムの正体はMagic Throwing Starという超強力な武器。どうしたら水の中に入ってもダメージを受けなくなるかは、ちょっと考えてみればすぐにわかることだと思うよ。

## 水中にあるアイテムを取り出すには？



### CHECK POINT

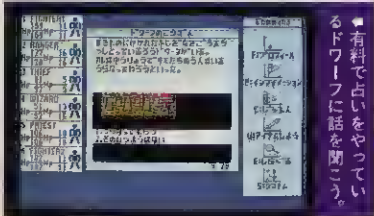
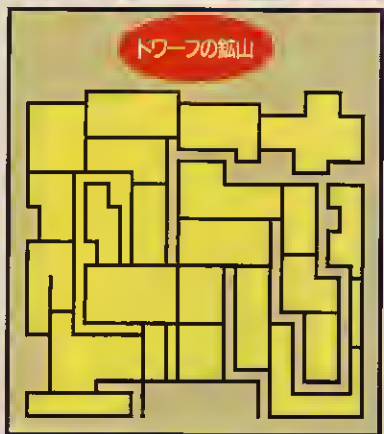
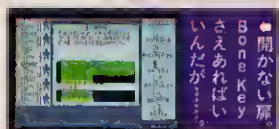
## Charon's Staffを手に入れるには

先月から今月にわたっていくつかのサブクエストを紹介してきたけど、じつはこれ、すべて本クエストで関係することになる魔法のアイテム、Charon's Staffを手するための手がかりにすぎない。というより、この杖はあなたはサブクエストを終了しました、という証なんだよね。このアイテムがどんな効果を持っているのかはまだ秘密だけど、今回はこの杖の入手方法を特別に教えてあげよう。ま、教えたからってすぐに終わらせることはできないと思いますが。

まず、Charon's Staffを手に入れるにはまず3つのアイテムをそろえることから始めなくてはならな

い。そのアイテムがMagic Frail、Magic Compound Bow、Magic Throwing Starの3つ。この3つを集めることができれば、ケオー卿の城の近くの村にある武器屋に行ってVorpah Axeと交換し、さらにそいつをドワーフの鉱山にいる占い師に頼んでWriting Penに交換してもらうのだ。

最後にCharon's Staffのある場所だけど、大きな宿屋の2号室に届けられるようになっている。とにかく大変です。



### 3 戦闘はこまめにチェック

#### ○より効率的な戦い方を目指せ!

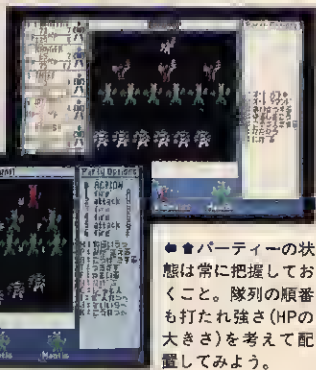
ファンタジーで代々受け継がれている伝統に、戦闘時にパーティーのメンバーそれぞれに命令を細かく指示できるようになっている点がある。敵を直接攻撃するときの攻撃方法がここまで細分化されているのは、このシリーズならではの特徴だろう。モンスターの顔部が胴体に狙いを定めた攻撃を行なう「狙い討ち」、戦士

だけが使える「突進」、攻撃の熟練度を要するかわり敵に2度切りかかることができる「攻撃」、敵に1度だけ激しく切りかかる「突き刺す」、ダメージは少ないかわりに敵に3〜4度すばい攻撃を仕掛けることのできる「切り下ろす」と、武器による攻撃だけでも5種類の選択肢に分かれている凝りようなのである。

しかし、1回戦うごとにこんな細かい指示をメンバーに与えなくてはならないのは、時間がかかる。そこでお勧めしたいのがオートバトルと

の併用だ。じつは、オートバトルでもそこそこの戦い方をしてくれるので、よほど味方が危険な状態に追い込まれているときや相手の魔法攻撃を封じたい場合以外は直接命令する必要はないのだ。

また、パーティーの両側が一番敵の攻撃にさらされやすいことを覚えておこう。魔術師や僧侶のようなHPが少ないキャラクターは、中央に配置してあげるようにしよう。



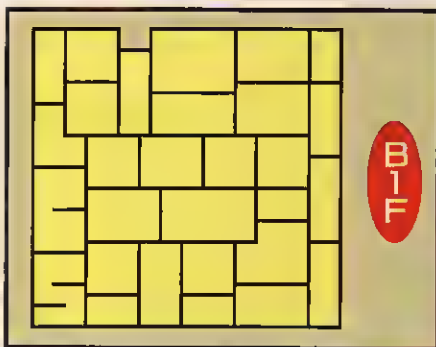
## 宿屋 宿屋の地下は秘密だらけのダンジョンだった!



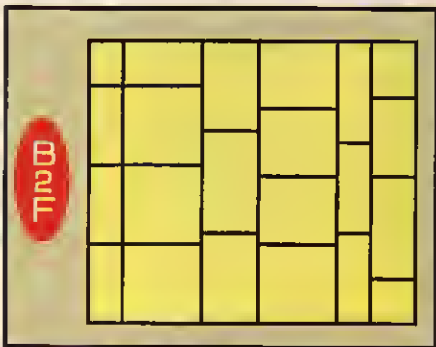
1F



2F



B1F



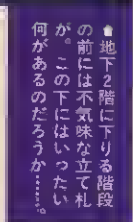
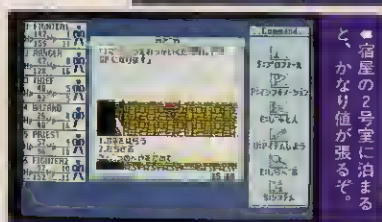
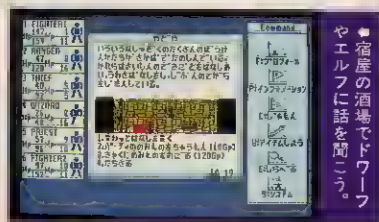
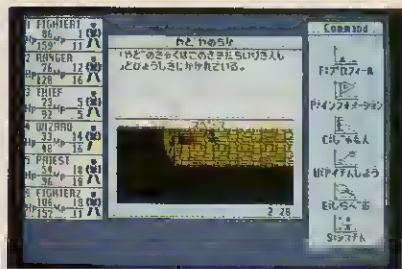
B2F

ペンドラゴンの町からすぐ北に位置する“大きな宿屋”。ほかの宿屋には“ロイヤル・イン”とか“クラウン・イン”といったしゃれた名前がつけられているのに、なぜこの宿屋だけこんなにカッコ悪い名前がついているのでしょうか。なんたて、**“大きな宿屋”**だもんねえ。

しかし、その“大きな”名前どおり、この宿屋の内部は地上2階、地下2階の巨大な構造になっているのだ。まず、1階には宿泊の予約をするためのフロントと酒場。2階には3部屋に分けられた宿泊室。

もちろんこれだけなら普通の宿屋と同じだが、その地下はモンスターがはびこる大

ダンジョンになっているのである！ モンスターも集団で魔法攻撃を唱えるImpやMantisなど、クセのあるやつばかり。レベルの低いパーティーが宿屋の地下に潜った場合、まず帰って来れないだろう。ただ、経験値はかなり稼げると思う。



CHECK POINT

## Anti-Duck Potionはココにある!

ケオ一卿の城の地下や、ごくたまに町で売られていると噂されるDuck Potion。こいつはDuck(アヒル)の名のとおり、キャラクターをアヒルに変えてしまう魔法のポーションだ。じつはこのポーション、とあるアイテムを手に入れるためにどうしても使わなければならないアイテムなのだ。

ただこのポーション、一度使ってしまうと元の姿に戻らなくなってしまうという恐るべき副作用がある。べつにアヒルの姿でも支障はないんだけど、やっぱり気になることは確かだ。そこでAnti-Duck Potionの登場となるわけだ。これはアヒルから人間に戻すことができる特効薬。宿屋の地下2階を探してみよう。



●この部屋にあるチェストの中身がアレなのだ。

●あれ、なんでアヒルさんになっているんでしょう？

### 4 隠しアイテムを探そう

#### ○アイテムの保管、管理について

ファンタジーⅣに登場するアイテムの種類は武器、防具をのぞいてもかなりの数におよぶ。Ore Diaryなどサブクエストをクリアするために必要なアイテム、貴重な収入源であるEmeraldやDiamond、人をアヒル変えるDuck PotionやNigel's Nostrum(ナイジェルのいんちき薬?)などなど、役に立つ

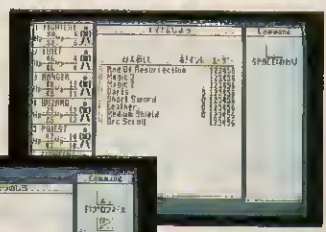
ものから立たないものまである。

こういったアイテムは普通、モンスターを倒したりチェスト(宝箱)を開けたときに手に入るものが多い。が、じつはそのほかにも特定の場所に落ちているものを拾うことで得ることができる“隠しアイテム”もある。こういった隠しアイテムのほとんどはその場所を覚えていれば何度も取れるものが多いので、最初は場所を覚えよう。

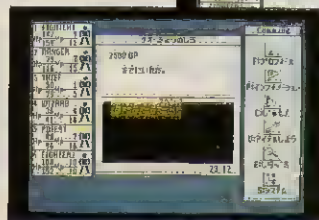
また、冒険中に手に入れたアイテムは町で売ってもまた買い戻すこと

ができるのだが、ほかの町に商品として流れてしまうこともある点に注意したい。

店に売るにはもったいないし、かと言って普段も使いそうもないめずらしいアイテムを見つけた場合は、アイテム分配のコマンドを選んで、“パーティー”全体のアイテムとして保管するのが一番無難な方法だと思う。アイテムを使用するときだけ、パーティーの誰かに持たせればいいわけだ。



●隠しアイテムのほとんどは、お金だ。毎回の冒険で数千ゴールドも手に入るのだから、こんなに楽な金儲けはない。



# ドラゴンナイトⅡ

先月号に引き続き、今回も『ドラゴンナイトⅡ』の攻略法を解説していこう。今回紹介するのは、ゲームの後半にあたる、魔女の塔の3階から最上階まで。完全攻略マップもついているから、方向音痴のキミも安心だぞ！

■エルフ MSX2 7800円 [税別] (2DD)

## 塔3階

探索開始理想レベル:

LEVEL18

標準装備

SWORD: グレートアックス

ARMOR: チェインメール

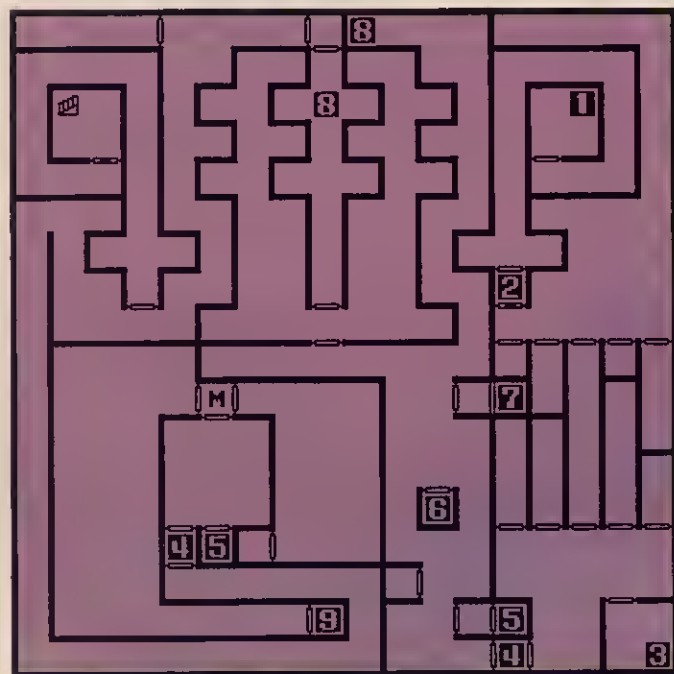
SHIELD: カイトシールド

塔の1階にあるリフトが動かせるようになると、この3階までは自由に行き来できるようになる。4階までの間違いじゃないかと思う人もいるだろうが、では試しにリフトに乗って4階のボタンを押してみてくれ。ねっ、行けないだろう。ここから上の階に行くには

当分のあいだ階段を使うしかない。じつは、もうひとつ乗り物があるんだけど、それについてはここではふれないことにしよう。

さて、この階も2階と同じように、入って来るとすぐに障害物にぶつかってしまう。2階は重い扉、そして今回は妖精たちの扉だ。この扉は力任せにこじ開けるのは無理、開けるのにはあるアイテムが必要だ。それはこの塔の2階で手に入る。もし持っていないのだったらもういちど探索仕直した。

3階にはもうひとつ障害物がある。それは消魔機というもので、ここを通り抜けるには魔法使いの援助が必要なのだ。面倒だけど町に戻るしかないね。



## 登場モンスターズリスト

### No.13 ハーピー

EXP 20

JEL 54

本名 ミミ



いやみな魔法使いの弟子のひとり、ミミちゃんにはハーピーにされてしまっている。いわゆる人面鳥ってやつ。



### No.14 フェアリー

EXP 22

JEL 67

本名 ベティ



日本では妖精っていうイメージだけど、海外ではモンスターの一種として登場してくるんだよね。



### No.15 エンジェル

EXP 25

JEL 90

本名 ラン



天使が敵になるということは主人公は悪魔なのか？ ま、清く正しい勇者でないことは疑いようもないが……。



### No.16 パンジー

EXP 30

JEL 97

本名 ロリー



これはいわゆるパンジー、泣き女というモンスターなんだらうけど、なぜか花の名前になってしまっている。



### 1 リフト

### 2 妖精たちの扉



この扉を開けるためには、中央にある小さな丸いくぼみに何かをはめるといいらしい。その何かは2階を完全に歩き回ってれば、誰でも見つけられるものだ。

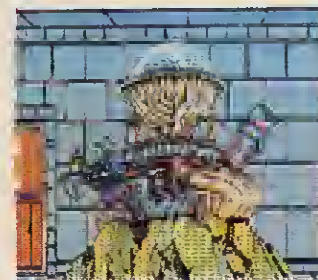
### 3 大ネズミ



またまた登場の大ネズミ。ここでは彼とある賭けをすることになるのだが……。

### 4 消魔機

### 5 消魔機スイッチ



魔女の関所のようなもので、要するに魔力を持った者しか通れないようになっている。しかし、魔力を感じる玉の部分は取り外せるようになっているので、それを持って行って、誰かに魔力を込めてもらえばいいわけだ。通り抜けたらスイッチを操作しておくのを忘れなく。

### 6 穴

穴といっても落とし穴ではない。でも、この穴を通して下の階に行くことはできる。ただし、何らかの道具は必要だ。

### 7 隠し部屋

幻の壁によって隠されたこの部屋はどうやらただの物置らしい。しかし、役に立つ道具があるかもしれないぞ。

### 8 経典

## 塔4階

探索開始理想レベル:

LEVEL 22

標準装備

SWORD: ストームアックス

ARMOR: チェインメイル

SHIELD: グレートシールド

階段を使ってこの階へ上がって  
くるところにはパーティーのメンバ  
ーは3人になっているはずだ。と  
いうより3人になっていないとこ  
の階に来ることはできない。仲間  
になってくれるメンバーは酒場で  
出会うことになっているので、な  
にかの必要があって町に戻ってき  
たときには、酒場に立ち寄ってみ  
るといいだろう。ちなみに3人目  
の仲間は僧侶のソフィア。彼女は  
回復と町へ戻る呪文が使える。彼  
女が仲間になったら、もう薬を買  
う必要はなくなるぞ。

さて、4階に上がると、いきなり  
年老いた魔女がとおせんぼして  
いる。ここを通してもらうには、

このフロアのどこかにある、氷の  
玉か、炎の玉のいずれかを持って  
こなくてはならないらしい。もち  
ろんそんなものを持っているはず  
はないので、とりあえずここはあ  
と回しにして、ほかの場所を探索  
していくとしよう。

それにしても、この4階はイベ  
ントには事欠かないところだ。鍛  
冶屋、シャワー室、図書館、牢屋、  
魔女の訓練場と、いろんな施設が  
狭いフロアの中にひしめき合っ  
ている。しかも、そのほとんどは、  
一度来ただけでは何も得られない  
ようにできているんだ。あれをこ  
こで使うんだ、というところま  
ではわかって、実際にそれを手  
に入れるのはかなりたいへんな  
だよね。しかし、素直に行動して  
いけば、徐々にアイテムも集まっ  
ていくはずだから、あまり深く考  
えないで行動していくといいだろ  
う。また、この手順の途中で、墓  
場の地下を今一度訪れる必要があ  
るのだが、詳しく説明しなくても  
目的は自然に明らかになるので、  
これ以上は解説しないでおこう。

### 1 老魔女

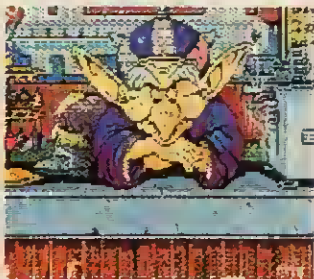


ドラゴンナイト族との戦いが遙か昔に  
終わったことを知らない小野田さんの  
ような魔女。かなり頑固だから注意しよう。

### 2 シャワー室

古くてとても使えないけれど、シャ  
ワー室は汗を流すためのみにあるわけでは  
ない。ここには重要なものがあるのだ。

### 3 鍛冶屋



一度作ったことのあるものなら何でも  
複製してくれるこの鍛冶屋も材料がな  
くは手も足もでない。材料の鉄はどこに。

### 4 牢屋

さらってきた人間たちを一時収容する  
ために作られたのだと思うのだが、他の  
使い方、たとえば大切なものを保管する、  
といった目的にも使用されていたようだ。

### 5 氷の玉

### 6 炎の玉

一般的には魔術の訓練は強力な禁呪の  
魔法がかけられた部屋で行なうものなの  
だが、この塔内ではすこしやり方が違う  
ようだ。訓練場はふたつあって、それぞ  
れに氷の玉と炎の玉が置いてある。つま  
り、炎系の呪文は氷の部屋、氷系の呪文  
は炎の部屋で練習するわけだな。

### 7 落とし穴

### 8 箱

南東の小部屋にある箱にはグレートソ  
ードという剣が、南西の小部屋にはブレ  
ットアーマーという鎧が入っている。ど  
ちらも箱の中に入っているものとしては  
最強のものだが、武器屋に置いてあるも  
のと比べるとやや貧弱なのは確かだ。

### 9 経典

### 10 書物

図書館には数多くの書物が並んでいる  
が、とりあえず必要なのは2冊だけだ。  
1冊には炎と氷の玉のことが書かれてお  
り、もう1冊には魔女を倒すために必要  
なもののことが書き記されている。

## 登場モンスターズリスト

### No.17 ピエロ

EXP 35

JEL 120

本名 ポーラ



仮面を被っているので  
素顔を隠しているが、  
戦いに負けると仮面が  
割れてかわいいお顔を  
拝見することができる。



### No.18 ユニコーン

EXP 40

JEL 135

本名 ニーナ



どこを見ても馬らしい  
ところはまったくない  
ので、ユニコーンとい  
うより、青鬼に近いモ  
ンスターだな。



### No.19 エウロパ

EXP 45

JEL 150

本名 メイ



武器屋の娘なのだが、  
何のモンスターにされ  
たのかさっぱりわから  
ない。西洋にはこんな  
怪物がいるのだろうか。



### No.20 ベンガルタイガー

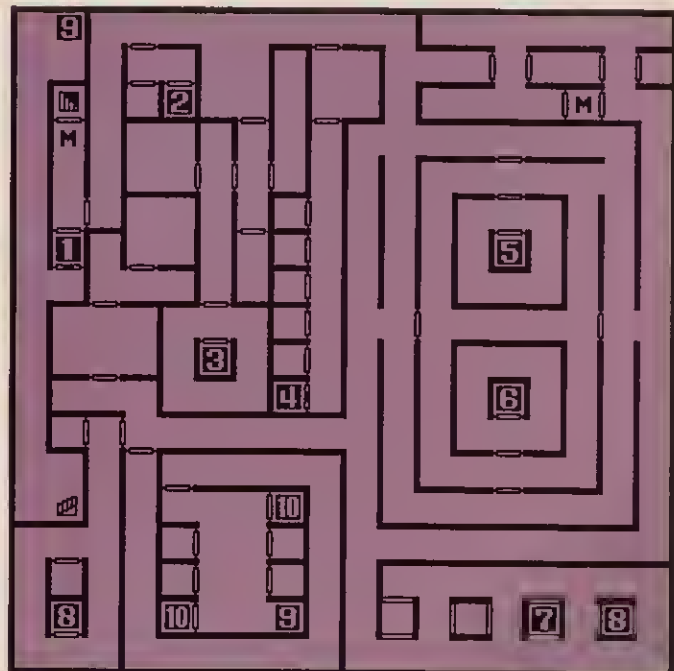
EXP 50

JEL 165

本名 リーナ



虎のモンスターなんだ  
けど、特徴的な縞模様  
はどうやら絵の具で描  
いてあるらしく、すぐ  
には落ちてしまう。



# 塔5階

探索開始理想レベル:

LEVEL25

標準装備

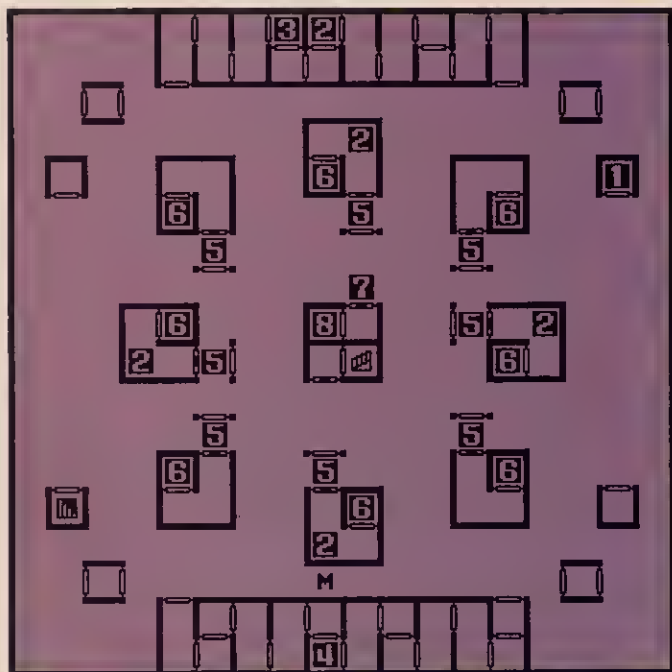
SWORO: エクスカリバー  
ARMOR: プレートアーマー  
SHIELD: グレートシールド

5階は他のフロアとはやや趣が異なっている。これまでの迷路的な構造と比べると、じつにシンプルで幾何的な美しい配置になっているのだ。経験的に言って、こういうフロアにはなんらかの謎が秘められていることが多い。このゲームでもそれは正しいのだ。

重要なのは、広さ4ブロック平方の9つの小部屋だ。その部屋の入り口の扉には、それぞれ違う色の悪魔の面が張りついている。この扉に鍵が掛かっているのは言うまでもないだろう。このフロアの第1の謎は、おのおのの扉の開け方、つまり悪魔の面が出てくる問題の答えを見つかることだ。しかし、この問題は頭で考えて解けるというものではない。正しい答えを導き出すためには、魔法陣カ

ードが必要なのだ。それも、ゲームの中で手に入れたものじゃなく、パッケージに梱包されていたおまけのカードのほうだぞ。では、それを取り出して眺めてくれ。悪魔の質問は「赤から青に3番目の色を答えよ」といったような内容になっている。さて、ここでカードを見てみると、8色の円がこれまた8色に色分けされた帯によってつながれて、大きな円を構成しているのがわかる。で、問題に答えるためにはどの部分を見ればいいのかというと、帯の部分なんだ。上の質問を例に取れば、赤い円と青い円の間にある帯に注目して、赤い円の側から数えて3番目の色が問題の答えになるわけ。

中に入ると、今度は第2の謎が登場する。この謎は、各部屋に安置されている8色の玉を違う色の玉とどんどん交換していくということなんだけど、決まった順番があるのてなかなか面倒臭い。気をつけてほしいのは、持ってくる玉が方角で指示されること。これはその方角の部屋の玉じゃなく、魔法陣カードの上を北としたとき、それに対応する色の玉のことだから間違えないように。



## 登場モンスターズリスト

### No.21 バースカー

EXP 75

JEL 225

本名 ナディア



殺戮と破壊のみを行なうために生まれた狂戦士。本来なら負けても逃げたりはしないんだけど、ま、いいでしょ。



### No.22 エルフェイジ

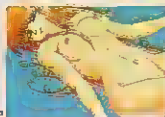
EXP 110

JEL 345

本名 チェリー



魔法使いの弟子で、見習い中だったチェリーちゃんには、モンスターとはいえ強力な魔法使いになって本望かな。



### No.23 リザードパピー

EXP 150

JEL 480

本名 リムナ



大トカゲの子供を自在に操って攻撃してくる家来依存型モンスター。女の子にはこういうほうがお似合いかもね。



### No.24 エビルプリースト

EXP 175

JEL 570

本名 メルモ



邪神に仕える悪の僧侶。ま、善悪っていうのは価値基準の違いだから悪の僧侶がいても別に問題ないんだよ。



### 1 魔法陣カード発行所

かつてはここで魔法陣カードを発行していたのだから、塔の主人である魔女が居なくなった今では、ここで働く人もいない。今は機能していないとはいえ、昔は発行していたのだから、カードが落ちていてもよさそうなのだが、残念ながら一枚も残っていないようだ。

### 5 悪魔の面の扉

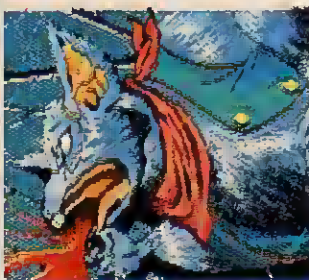


このフロア内に9つある悪魔の面。中央の金の面は別格なのでとりあえず除外するとして、まずは8色の面をすべて確認しよう。それが終わると次からは面が質問を出してくるはず。正しい答えを返さないと扉は開かないのだ。質問を解く鍵は魔法陣カードの中にあるぞ。

### 2 経典

### 3 落とし穴

### 4 大ネズミ



壁の向こう側に気配を感じたので、さっそくそこに行ってみれば、またもや大ネズミがいる。これで3度目の登場になるわけだが、しかし、彼の登場はこれが最後になってしまう。重要な情報を話そうとした瞬間、彼はメサーニャの魔力によって殺されてしまうのである。

### 6 玉置き場

このフロアにはもうひとつの謎が秘められている。それがこの玉置き場だ。ふたつのくぼみの片側に玉が安置されているのだが、びくともしない。玉を取るにはもうひとつのくぼみに特定の色の玉を置かなくてはならないのだ。問題は、どの順番で部屋をまわればいいのかだ。

### 7 金の面の扉

### 8 金の玉置き場

## 塔6階

探索開始理想レベル:

LEVEL29

標準装備

SWORD: エクスカリバー

ARMOR: フルプレート

SHIELD: ミラクルシールド

ついに塔の最上階に上がってきた。はたして魔女を倒すことはできるのだろうか? 不安と緊張が全身を包み込む。だが、ここまで来たら引き返すことはできない。勇気を振り絞って突き進むのみ。

プレイヤーの心境はこんな感じだろうか。その意気込みを萎えさせないために、このフロアはじつに単純に構成されている。最終目的地まではほぼ一本道だし、あちこち歩き回ってアイテムを交換してまわる必要もない。ところどころに落ちている経典を拾ったら、まっすぐにメサーニヤの玉座へ向かって進んでいくだけだ。

しかし、結局メサーニヤとの対

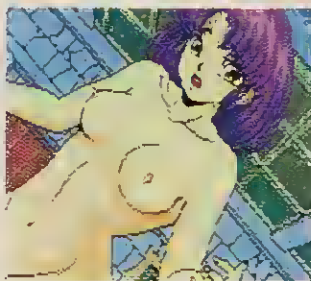
決は行なわれず、かわりに金の鍵が手に入る。これをどこで使うかは、もうわかっているよね。そう、1階だ。プレイヤーの目的は、魔女を倒すことのほかに、町の娘を全員解放するというものがあるのを忘れてはいけない。メサーニヤを倒すのは、全員の女の子と宿屋で再会してからでも遅くはない。意気込みをはぐらかされたかもしれないが、まずはモンスターの呪いを解くことに専念しよう。

28人の女の子をすべて解放したらいよいよメサーニヤ退治なのだが、彼女がどこに居るのかさっぱりわからない。しかし、長老と話をしているうちに、どこに行けばいいの見当がつくだろう。その場所で手がかりを得て、さらにべつの意外な場所へと舞台は移る。そしてメサーニヤはじつは……。とまあ、このあたりでやめておこうかな。とくに注意することはないけど、強いて言えば、魔女との一騎打ちの前に最高級の薬を1、2本買っておいたほうが安心かな、ということぐらいだね。

最後にゲーム全体を通しての注意点を少し挙げておこう。まず長老には内容が変わらなくなるまで頻繁に話を聞きに行くこと。これをさぼると次のイベントが起こら

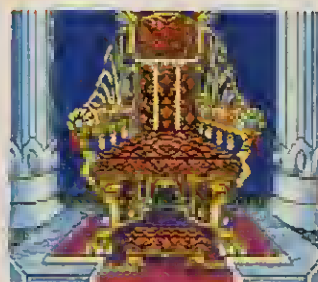
なくなる場合があるんだ。それと、経典を入手したモンスターは、すべて解呪しておくこと。これもイベントの流れを止めてしまうことがあるからね。

### 1 経典 2 3 5 ケイトの幻影



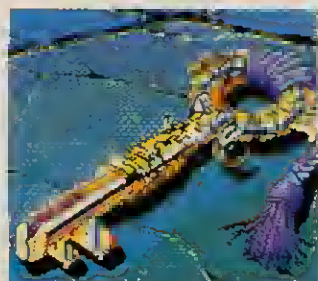
このフロアのあちこちにケイトの幻影が助けを求めてくる。彼女はどこに監禁されているのだろうか。それとも……。

### 4 メサーニヤの玉座



6階の最も奥にはメサーニヤの玉座があった。だがそこには魔女の姿はない。

### 6 金の鍵



ここにきてやっと金の鍵が手に入った。言うまでもなく1階の金の扉を開けるための鍵だ。中に入っているのは何かな?

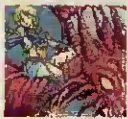
## 登場モンスターズリスト

### No.25 レッドリザード

EXP 350

JEL 825

本名 ララ



リザードというよりはドラゴンに近いのではないだろうか。それに跨がるのは薬屋のララちゃん。きまってるー。



### No.26 ケンタウロス

EXP 370

JEL 975

本名 アミー



変身の度合から言えば一番モンスター化されているのがこの娘だろう。腰から下は馬にされてるんだからね。



### No.27 ニンジャ

EXP 400

JEL 1125

本名 ターニヤ



亀のモンスターではない。日本は勿論、アメリカでも人気のある忍者だが、本当はカンフーを使ったりしない。



### No.28 エビルウィッチ

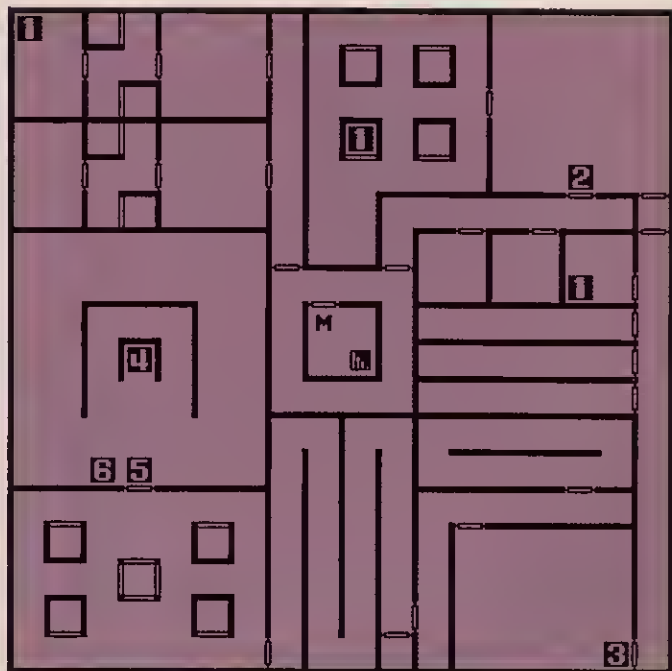
EXP 460

JEL 1275

本名 メシア



エルフメイズの強化版。このゲームの中では最強の雑魚モンスターだ。彼女の呪いを解けばゲームの終わりは近い。



特集

真

# RPG創世紀

In search of the Word of “RPG”

コンピューターが紡ぎ出す架空世界  
プレイヤーは自らを演じながら  
自由に、そして果敢に旅を続けていく  
Role Playing  
この言葉にこめられたものは……



すべてのRPGプレイヤーに贈る

# RPGの変革

竹内 誠

現在、ひとくちにRPGと言っても、そこにはさまざまな種類が存在している。テーブルトーク、SF、ファンタジー、ホラー、えっち……。そこで考えてみたい。そもそもRPGの歴史とはいったいどのようなものなのか。そして、これからどのように変化していくのか。RPGを語らせたら何十時間でも熱く語ってくれるマニア中のマニア、竹内誠氏がRPGの歴史と変革について、達人的説明を披露してくれるぞ。

## アメリカ人の青年によって、新しいジャンルのゲームが登場。

1974年、アメリカでまったく新しいジャンルのゲームが完成します。それがD&Dです。名称は『DUNGEONS&DRAGONS』(地下牢と竜)。世界で最初に作られたテーブルトークRPGです。当時はこのような人間どうしの会話によって行われるテーブルトークRPGもめずらしく、コンピューターRPGはまだ存在していませんでした。

テーブルトークRPGというのは、ゲームマスターと呼ばれる人物がルールにそって地下迷宮などを設定してシナリオを作り、何人かのプレイヤーが架空のキャラクターの能力を利用して、そのシナリオを解きあかすという形のゲームです。戦闘や行動結果などの成功失敗の判定には、数種類の多面体ダイスが使われます。そのほかの部分は、ゲームマスターとプレイヤーの会話によって解決されるために、テーブルトークと呼ばれるようになりました。必ず勝敗という概念のあったシミュレーションゲームと違い、勝敗のないRPGはアメリカで非常に流行します。

しかしこの第1世代のRPGは、まだキャラクターや世界などに対する細かな設定はなく、純粋にゲームを楽しむための最低限のルールしか用意されていませんでした。

当時発売されていたD&Dは、現在のようなきれいなイラストのついたタイプではあり

ませんでした。現在のものは第3版で、最初に出された第1版にはキャラクターの作り方とルール以外には何も書かれていなかったのです。どのようにゲームを進行させたらよいかわからず、買った人はプレーの方法がわからずに悩むことも多かったのです。

これはまだRPGのゲームデザインの基本ができておらず、仲間内で理解していることを省いてしまったからでした。また、このような不手際はD&Dだけでなく初版の『トラベラー』などにもいえることで、最初のRPGはかなりの問題点を持っていたのです。

しかしそれを補えるほどの、おもしろさを持っていたのも事実です。

そして数々の不足部分を改良してベーシックとエキスパートの2冊に分冊された第2版が1980年に発売され、どうにか日本でもD&Dがプレーできるようになりました。しかしこの第2版にもキャラクターシートなどがついておらず、プレーをする人は自作のキャラクターシートを作成して使っていたのです。

そして当然のことながらまだ日本語訳ではなく、自力で翻訳しながら少数の人々がゲームをしているだけでした。実際に第3版が日本語に訳されるまでは、D&Dの噂は知っていても実際にプレーしたことのある人は少なかったのが現状です。

そしてD&Dの第2版が発表された次の年である1981年にコンピューターRPGの第1世代であり、現在も有名な『ウィザードリィ』と『ウルティマI』が発表されます。これによって、今までである一定の人数が揃わなければ遊ぶことのできなかったテーブルトークRPG以外にも、ひとりで(もちろんコンピューターのハードがあればですが)手軽に遊べるコンピューターRPGが誕生したのです。

このウィザードリィとウルティマが、コンピューターRPGの第1世代となります。

この後、ウィザードリィとウルティマはまったく異なる進化を歩んでいきます。ウィザードリィはシステムを変化させずに、シナリオだけを更新していきます。しかしウルティマはシナリオだけでなく、システムも変化させていったのです。

さてそのころの日本のコンピューターRPGは、皆無に等しい状態でした。RPGというシステムそのものを理解していない、あまりに情けないゲームしかない現状だったのです。

また多くの国産機ユーザーはコンピューターRPGなどやらずに、ウルトラ4人マージャンなどで遊んでいることが多かったのです。

日本の第1世代RPG、テーブルトーク、コンピューターRPG共に良いものがなく、まさに大暗黒時代といっている状態でした。

もっとも例外的におもしろいコンピューターRPGもありました。『ブラックオニキス』などがその代表ですが、これはアメリカ人によって開発されたソフトでウィザードリィの簡易バージョンといえるものだったのです。

日本で本格的なRPGが遊べるようになるには、まだ長い時間が必要だったのです。



## RPGのリアル性を追究し、細かい部分に拘りだした時代

さて、第1世代RPGであるD&Dやトラベラーなどの簡易な戦闘ルールだけでは我慢ができないという人々が、やがて新しいタイプのRPGを創りだします。

それが1978年に発表され、1980年に第2版の発表された『ルーンクエスト』に代表される第2世代RPGです。第2世代RPGの特徴は、リアリティーを求めてさまざまな行動を細分化して再現できるように工夫されたルールです。また生まれた環境などによって、習得している技術などが異なるようにキャラクターの個性化にも重点がおかれました。

そして架空世界の細部にいたる設定なども作れるようになり、キャラクターだけでなくその住んでいる世界も含んでひとつのゲームとして考えられるようになったのです。

また特殊な状況を表にまとめておいて、失敗やアクシデントを詳しく判定するようにもなりました。これはあとにアクセントだけでなく、奇跡的な成功なども表にされて、数多くの表を使うゲームが発達するようになりました。この数多くの特殊表を使用する方式は最終的に『ロールマスター』というゲームで、そのシステムの頂点を迎えます。

第2世代のテーブルトークRPGの特徴は細かなシステムによるリアリティーの再現でした。しかしシステムが複雑になり、プレーに時間がかかるという欠点も同時に持っていたのです。このシステムとプレー時間の長さ

というのが、このあとのテーブルトークRPGの克服すべき課題となるのです。

そしてコンピューターRPGの中にも、第2世代が現われてきます。『マイト&マジック』や『バーステイル』などが、コンピューターRPGの第2世代にあたります。第1世代との大きな違いは、そのグラフィック内容の充実でした。

第1世代RPGは、グラフィックにそれほど力を注いでいませんでした。種類が判別できる程度の簡易なグラフィックが多かったのです。しかし第2世代は、グラフィックに力を入れることによって、美しいゲーム画面を作ることになりました。

しかしまだコンピューターの性能が悪いため、ディスクの枚数が増えてゲーム中に何度も差し替えをしなければいけなかったり、アニメーションの速度が遅いなどの問題も抱えていたのです。

さて、日本のコンピューターRPGの現状は1985年にウィザードリィが移植されることによって、どうにか改善されるようになりました。またウィザードリィが売れたことによって以後、外国のRPGを移植することが多くなったのも事実です。また国産のRPGの中にも、それなりに遊べるものが増えてきました。

またこの時期には日本独自のRPGの特殊な形態として、アクションRPGというものが発達しました。これは『ハイドライド』や『ドラゴンスレイヤー』などを経て、『ロマンシア』などのソフトを生み出していきます。

これは正統なRPGの進化からは、はみ出した存在と言えます。けれどもこのシステムは多くの人々に受け入れられて、現在まで数多くのソフトを生み出しているのも事実です。

しかし、日本のオリジナルコンピューターRPGの中で、アクションRPG以外には日本独自のシステムといえるものはなく、外国のシステムの改良、もしくは亜流がほとんどであるという悲しい事実もありました。

これは、RPGはまだマイナーな存在であり、一般の人々にはほとんど知られていなかったからです。

一般の人々がRPGで遊ぶようになるには、まだ少々の時間が必要だったのです。

## ◎DUNGEONS & DRAGONS

写真は、D&Dの第2版である。全体的にヘタなイラストしか使っておらず、ルールも各所に誤りがあったが、それでもおもしろく遊んだ懐かしいゲームである。この版のあとに、現在よく知られているきれいなイラストの第3版D&Dが発売されるのである。

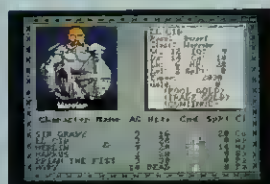


## ◎ルーンクエスト

第2世代テーブルトークRPGの最初のもので、グローランサという架空世界の設定が絶妙である。数多くの神々が存在している世界で、混沌と戦うのは楽しい。システムは複雑であるが、慣れてしまえばそれほどの負担はない。最近、日本語訳もでている。

## ◎バーステイル

このゲームは、第2世代RPGの中で、一番最初にグラフィックの



強化をしたソフト。もっとも動かすハードがAPPLE IIでは、ちょっと無理が多かったようだ。APPLE II GSというハードが登場してから、ダンジョンマスターに匹敵するほどのきれいなグラフィックになった。

## ◎ハイドライド

外国からのRPGの噂ばかりの時代に、日本独自の形態として発達したアクションRPGの元祖である。アイテムと経験値を持っているが、本格的RPGと呼ぶには数々の問題点があった。しかし当時は、けっこうおもしろく遊んだソフトである。

## ◎ブラックオニキス

日本で初めて発売された、バランスのとれたコンピューターRPG。だが内容は、ウィザードリィから魔法を抜いた廉価版であった。この続編に魔法を取り入れたファイアー・クリスタルがある。第3弾の予定だったムーンストーンは、どっかに消えてしまった。

## ドラゴンクエストの登場により、RPG戦国時代へ突入!

さて第2世代RPGのシステムが、どんどん複雑になっていくにつれて、逆にシンプルで遊びやすいシステムを求める人たちも多くなりました。1984~1985年にかけてタスクシステムという新しいシステムの完成によって、テーブルトークRPGは第3世代に突入します。

タスクシステムというのは、すべての状況に目標値があり、スキルとダイスの合計値がそれに達すればいいという単純なシステムです。これらのシステムは『サイバーパンク』や『メガトラベラー』といったゲームで使われています。国産のテーブルトークRPGの中でも、『ワースブレッド』などが、このシステムを採用しています。

また第2世代と第3世代のテーブルトークRPGの大きな違いは、キャラクター自身の持つ力が増大してきたことでしょう。キャラクターのヒーロー性が高まり、集団でいなくてもたったひとりで英雄的な行動が取りやすくなってきました。これによって自分のキャラクターをより深く理解してロールプレイ本来の役割を演ずるということに、もっとも力がそそがれるようになったのです。

そして外国のコンピューターRPGの第3

世代は、『ウィザードリィV』、『ウルティマV』などに代表されます。しかしいずれも第1世代のコンピューターRPGの改良であるというのが事実です。第3世代のコンピューターRPGは、いままでネックになっていたマップの限定された広さや、一方通行の行動などを解決しようとしたものでした。しかしそれのほとんどは第2世代のシステムの改良やその延長のようなものであったのです。

しかしこの過程が、このあとに現われる第4世代のコンピューターRPGに引き継がれていくのです。

日本でのコンピューターRPGは、第3世代において大きく変化します。その変化をもたらしたのはファミコンと、超絶な人気を獲得したゲーム、『ドラゴンクエスト』の登場によってでした。このドラゴンクエストの登場により、広く一般の人々にまで、RPGという言葉が浸透していくのです。

この空前のドラクエフィーバーのあとでファミコンを中心に、コンピューターRPGは戦国時代をむかえるのです。まさしく玉石混淆の時代に、遊べない愚作と共にいくつかの名作も生まれました。

しかしシステム自体は、アメリカのコンピューターRPG第2世代のものを真似ただけのおもしろみに欠けるものが多く、本当の意味で日本のコンピューターRPGというのは生まれていませんでした。

そのような中でドラゴンクエストは、Ⅲ、Ⅳとシリーズを重ねるごとにそのシステムをアップして、独自のシステムを構成していきます。そのほかに『ファイナルファンタジー』、『ゼルダの伝説』などのゲームが独自のシステムを構築して頭角を現わしてきます。

さてファミコンのRPGが戦国時代を迎えているころ、パソコンのRPGは外国ゲームの移植が主体になりました。

また、それとはべつにアダルト物と呼ばれるコンピューターRPGも登場しました。これは女の子がモンスターのぬいぐるみを着たような恰好になっていて、裸に近いグラフィックがでてくるのです。これもシステム的なことを除けば、ある意味では日本独自のRPGの形態であると言えます(少なくとも外国に存在しないという意味ですが……)。

こうして1986年以降、ドラクエとファミコンの登場によってRPGは大衆化するのです。RPGという言葉は、日常で聞かれるようになるばかりか、社会現象にまで発展し、テーブルトークRPGとコンピューターRPGは共に、広く多くの人々に遊ばれるようになってくるのです。

## 国内、国外のコンピューターRPGの流れ

1980年～

- ウルティマ
- ウィザードリィ

ひとりで遊べる  
テーブルトークRPG

今まで、人数が集まらなければプレーできなかったテーブルトークRPGを、コンピューターを使ってひとりでも楽しめるようにしたもの。基本がしっかりしているのが特徴。

- ダンジョン
- ティレンガード

RPGとは何ぞや

暗黒時代。知らないほうが幸せ。暗黒時代の終わりを知らせる噂として、ブラックオニキス、ハイドライドなどがでる。光栄のダンジョンといっても、知らないでしょうね。みんな。

1985年～

- バースティル
- マイト&マジック

グラフィック強化

ほかにも、シャドウキープやファンタジーなども登場した。変わったところでは、ジェムストーンウォリアーという、アクションRPGもでたが、あまり受けなかったようだ。

- イース
- ウィザードリィ

アクションRPG大人気

外国RPGの移植天国の時代。まだまだRPGはマイナーゲームだった。アクションRPGも発達していったが、いいかえれば、アクションRPGばかりの時代ともいえる。

1987年～

- ウルティマV
- ウィザードリィV

複雑なシナリオ  
広大なマップ

とにかくシナリオを複雑にして、マップを拡大にいった。難解で奥が深すぎるウルティマの個人追究型シナリオは日本では受け入れられず、模倣。一部マニアが残念がる。

- ドラゴンクエスト
- ゼルダの伝説

戦国時代へ突入

ドラクエの登場によってRPGが市民権を得る。これによって国産RPGは戦国時代へ突入していった。毎月、RPGが山のように発売されたが、おもしろいのはひとりにぎりでいった。

1990年～

- ダンジョンマスター
- 新ウィザードリィ

リアルなグラフィック  
自由度の高いゲーム性

リアルなグラフィックと、しっかりしたシナリオ。そして自由度の高いゲーム性をもったRPGが登場する。また、テーブルトークRPGからの移植なども目立ってきた。

- エメラルドドラゴン
- ドラゴンスレイヤー英雄伝説

ビジュアルと音楽に凝る

美しいビジュアルとイカサBGMに力を入れる。アクションRPGも、サークやイース、ルーンワースなどで、高い完成度をみせる。外国製RPGの移植スピードも早くなってきた。

## そして……、これからのRPGはどうなってゆくのか

テーブルトークRPGの第4世代は、かなり最近になって発売されました。当然のことながらまだ数は少なく、ただ1種類しか存在していません。

1989年に発売された『シャドウラン』と呼ばれるゲームが、テーブルトーク第4世代の1作めです。今までのシステムは、結果を求めるのに振ったダイスの数値を加算する必要がありました。しかしシャドウランではこのダイスを加算するシステムを使わず、ダイスの目標数値以上が何個出ただけを見ればよいようになったのです。

第4世代のテーブルトークRPGはリアルな行動を表現できて、なおかつ簡単で使いやすいシステムを目指しているのです。第4世代のテーブルトークRPGはまだ発達を始めたばかりで、これからさまざまなものが出てくるでしょう。

一方、外国のコンピューターRPGの第4世代としては、まず『ダンジョンマスター』、次に本当に最近発売された新ウィザードリイなどです。ダンジョンマスターは、よりリアルなグラフィックと、行動の自由、さらに戦闘にリアルタイムのアクション性などを盛り込んだ斬新なソフトでした。

一方、新ウィザードリイは、ダンジョンマスターのようなリアルなグラフィックと共に、今までのウィザードリイシリーズで当然のごとく繰り返していた、ダンジョンと町の往復を否定し、本当の意味での緊迫感のある冒険を目指した意欲的なソフトなのです。また、この新しいシステムは、従来のウィザードリイにあったキャラクターを成長させる楽しみに加えて、各種のスキルを割り振ることによってキャラクターの無個性化を防いでいます。またそれぞれはべつに、『トンネルズ&トロールズ』、『メガトラベラー』などのテーブルトークRPGをコンピューターRPGに移植したものも増えています。これらも第4世代のコンピューターRPGといえるでしょう。

また外国では第3世代から第4世代の進化において、ハードの発達が大きな貢献をしたのは間違いありません。Apple IIなどのハードからAMIGAなどの16ビットコンピューターに変化したのはさまざまな意味で、大



な動きでした。

そして国産のコンピューターRPGの第4世代は、ビジュアル型RPGというシステムを創りだして独自の進化を遂げました。ストーリーの重要な場面を、きれいなグラフィックやミュージックで盛り上げるというシステムは、『エメラルドドラゴン』などで非常に高い完成度を見せています。

これでテーブルトーク、国内外のコンピューターRPGの第1世代から、第4世代の流れをざっと紹介してみました。しかしRPGの発達は、これで終わったわけではありません。

テーブルトークRPGは日本でも最近になって、ようやく完成度の高いものや、特徴のあるものが出てきました。システム的に完成度の高い『ブルーフォレスト』や、独自の魔法システムを完成した『ビヨンド・ローズ・トゥ・ロード』などです。また、D&Dをより細かくした『ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS』の日本語化も登場したようです。これからまだまだ、テーブルトークRPGは発展を続けるでしょう。

またコンピューターRPGも、ハードの発達と共に変化していくようです。今後はよりシナリオを重視したゲームが多くなり、また国産テーブルトークRPGのシステムを使った移植ゲームもでてくるでしょう。また外国のコンピューターRPGの移植スピードも速くなり、アメリカで発売されてから数ヶ月でプレーできるようになるかもしれません。

## ◎ドラゴンクエスト

もう説明する必要もないソフトである。日本のRPGの歴史において、文明開花の役割を果たした。I～IVのシリーズを通して完成度は高く、スーパーファミコンでドラゴンクエストVが出るのが待ち遠しい今日このごろである。

## ◎新ウィザードリイ

つい最近発売されたばかりのウィザードリイの最新作である。正式タイトルはBANE OF THE COSMIC FORGEという。昔のシリーズとの違いが激しかったので、拒否反応を起こすファンが続出している。ダンジョンマスターに似ているが、遊んでみるとこれが全然べつのゲームである。



## ◎ブルーフォレスト

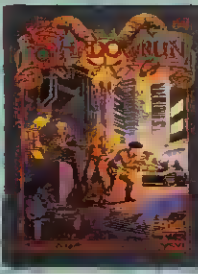
つい最近に発売されたばかりのテーブルトークRPGである。ほかに例を見ない独特の悟りルールといい、西洋一辺倒の設定の多いなか東洋風の設定が光っている。最近の国産ゲームの中ではルールの完成度が高く、簡単に遊べるシステムである。

## ◎エメラルドドラゴン

ビジュアル型と呼ばれているコンピューターRPGの中では完成度の高いゲームである。ビジュアルシーンのグラフィックが美しく、シナリオの完成度も高い。国産機種も多くに移植されているので、機種によるグラフィックの違いなどを比べるのも楽しい。

## ◎SHADOWRUN

超絶に斬新なシステムと設定で登場した第4世代RPGの第1号である。サイバーパンクの世界とファンタジーを融合した豪快な設定は強烈な魅力を持っている。ストリートサムライやストリートシャーマンという不思議な職業につける楽しいゲームである。



RPGの現況、将来性を検証する

# RPGに関する 8つのアンケート

世の中にコンピューターRPGというものが登場してから、はや10年。その間、コンピューターRPGの成長を支え続けてきたソフトメーカーやゲーム評論家諸氏の目に、現在のコンピューターRPGはどのように映っているのだろうか。そして、彼らが心に描くコンピューターRPGの未来とは……。業界関係者を対象に行なった、コンピューターRPGを取り巻く現状と、その将来性を占うアンケートの結果をお知らせしよう。

その誕生当時はごく一部のマニアの楽しみにすぎなかったRPGも、今や押しも押されぬ人気大衆娯楽である。ドラクエブームが社会を賑わし、「RPG」という言葉が一般常識のひとつとして数えられるまでに至った現状を、ソフトメーカーやゲーム評論家の方々に分析していただいたのが以下のアンケートだ。本当はお答えいただいた内容をすべて紹介したかったのだが、残念ながら誌面の都合で、いくつかを抜粋する形を取らせていただいた。

## Q1 お好きなコンピューターRPGを3本挙げてください。

- 1位 ウィザードリィ I  
2位 イース II  
3位 イース

一番多くの支持を集めたのが『ウィザードリィ I』。コンピューターRPGの礎(いしずえ)を築き上げた作品だけに、誕生後10年を経た今でも根強い人気を保っているようだ。

また、『イース』シリーズに対する評価も高かった。遊びやすさと豊かなストーリー性のせいか、シリーズの2作品がベスト3に顔を见せている。

そのほかについては票が割れた。多くの票を集めると思われた『ドラゴンクエスト』シリーズは、IからIVまで票が分散したためにベスト3には手が届かなかった。上記以外に

票を集めたのは『ダンジョン・マスター』、『ロードス島戦記』、『ティル・ナ・ノーグ』『夢幻の心臓』、『ファイナルファンタジー III』、『ザナドゥ』などなど。挙がったタイトルはなんと総数40本以上。

## Q2 これまでに遊んだコンピューターRPGの本数を教えてください。

- 1位 21本以上……17人  
2位 8~11本……6人  
3位 16~20本……4人

さすがに業界に携わっている方々だけに、「数えきれない」という方をはじめ21本以上プレーしたことがあるという方がほぼ半数を占めている。みなさんよく研究されています。

## Q3 コンピューターRPGについて、ここが好き、ここが嫌い、という点を挙げてみてください。

- 好き ★自分のキャラクターが成長していく  
★そのゲームの世界が体験できる  
★他ジャンルよりストーリー性が高い  
嫌い ★経験値稼ぎなど面倒なことが多い  
★プレーに時間がかかりすぎる  
★一度解いたらもう遊ぶ気になれない  
好きな理由として圧倒的に多かったのが、

キャラクターの成長という要素。自分のキャラクターが強くなればなるほど、愛着もどんどん湧いてくるというわけだ。また、ゲームが構築している世界や、そこに流れるストーリーを楽しんでいる、という意見も多かった。そのほか、「他のジャンルより自由度が高い」(マイクロキャビン/陣内靖弘氏)ことや「インタラクティブである部分」が、一方向的なメディアよりも印象に残る(ことがある)ところ(山下章氏)といった意見も寄せられた。

一方、嫌いな理由としては経験値稼ぎやアイテム探しなどの面倒さを挙げる人が目立った。プレー時間をいらずに長くしたり、複雑にするだけのために仕掛けられた無意味に広いダンジョンなどに辟易している、という人が多い。また、そうした面倒な要素が多く、プレーに時間がかかるために、一度解いてしまったら、もう一度遊ぶ気になれないという意見も多く寄せられた。

## Q4 自分でRPGのシナリオを作成するとしたら、どんな設定にしますか?

- ★中世を舞台にしたファンタジー  
★ロボットやメカが登場するSF  
★核戦争後の荒廃した世界

RPGの世界でもっともポピュラーなものは、やはり剣と魔法のファンタジーだ。というより、ファンタジーの世界こそが、RPGのシステム形成に大きな影響を与えているといってもいいかもしれない。ただ、ファンタジーばかりというのもなんだか物足りない。ゲームデザインに携わっている人たちはどんな世界を頭に描いているのだろうか、というわけで聞いてみたのだが、さすがに商売にかかわる質問だけに目新しいことはなかなか書いてもらえなかった。まあ、確かに矛盾のない新たな世界を設定することは非常に困難なことなので、舞台設定よりもそこに流れるストーリーを重視するほうが賢明かもしれない。

# Q5

現在コンピューターゲームのジャンルのなかでRPGが際立った人気を集めていますが、その理由は何かと思いますか。また、こうした傾向は将来も続くのでしょうか。

- ★感情移入のしやすさ
- ★自由度の高い設定
- ★ストーリー性の高さ

## 続く:12人 続かない:11人

RPGがたんなる一過性のブームではなく、今でも根強い人気を保っている理由は何か。寄せられた意見をいくつか紹介しよう。

「小説や漫画では読むだけ、見るだけであったものが、(RPGは)その内容に参加できる点」(リバーヒルソフト企画開発部/林賢一郎氏)

「自分の意志で行動していると感じるからでしょう。シミュレーションゲームも同様に感じることができると思いますが、RPGのほうが、キャラクターに対する感情移入がしやすいからではないでしょうか」(ハミングバードソフト企画開発部長/安田哲夫氏)

「長く楽しめる。アドベンチャーゲームのように頓挫することが少ない」(工画堂スタジオ企画課課長/立岡博氏)

「根性、努力、勝利という、日本の国民性に合ったゲームであるから」(陣内靖弘氏)

一方、人気の持続性については見解がまっぴらつに分かれている。楽観視している人は意外と少ないようだ。

# Q6

これから将来、コンピューターRPGはどのような方向へ発展していくと思いますか。あなたのご意見をお聞かせください。

- ★より複雑なものに
- ★ストーリー性の向上
- ★より自由度の高い世界に

RPGの発展の方向。これがわかれば苦労しないよ、という声もいくつかあったが、以下のような意見が寄せられた。

「感情を動かすメディアとして発展すれば、

新しい局面がやって来るでしょう。しかし現在のままなら、子供向けの将棋のようなものに落ちつくのではないのでしょうか」(ハミングバードソフト開発室/石井修一郎氏)

「制作側の進歩がなければまずたれるのでは?」(データウエスト開発本部/相坂よしもり氏)

「ドラゴンクエストのような初心者にもプレーしやすいものと、シミュレーションやアドベンチャーの要素を含んだ複雑なものに分かれていく」(マイクロキャビン/谷口氏)

「通信を利用したもの」(エルフ代表/蛭田氏)

「自由度尊重型と、ストーリーテリング型の二極化」(山下章氏)

「システムが固定し、シナリオが重視され、アドベンチャーゲーム的な要素が増えるだろう」(立岡博氏)

# Q7

テーブルトークRPGを遊んだ経験はありますか。

## ある:13人 ない:22人

コンピューターRPGの元祖であるテーブルトークRPGだが、ルールの煩雑さとプレーヤーが複数いないと遊べないせいか、体験している人はあまり多くなかった。やはりテーブルトークRPGは一般向きではないのかな?

# Q8

RPGとは「役割を演じるゲーム」の意とされていますが、実際には人によってさまざまな定義がなされているようです。あなたなりのRPGの定義をお聞かせください。

- ★キャラクターが成長するゲーム
- ★創造世界の冒険
- ★ファンタジーの世界

RPGイコール役割を演じるゲームでは、抽象的すぎてよくわからない。寄せられた意見

のなかで多かったのが「シナリオがあり、戦闘があり、経験値のあるゲーム」(エルフ/金尾氏)というものだ。そのほかに寄せられた意見を紹介しますと……。

「やはり、定められた世界の中に存在するキャラクターを演じることが重要だと考える。」(中略)コマンドなどに制限があるのはある程度しかたがないと思うが、その制限の中でなら、自由に行動できるものが、RPGではないかと考えます」(安田哲夫氏)

「人間の社会的欲求を投影したコンピューター上のメディア」(石井修一郎氏)

「創作世界の中を冒険する思考型ゲーム」(山下章氏)

「殺戮ゲーム」(工画堂スタジオ特効課)

「RPGとはこんなものだ!」と定義してしまうとこれから先それに縛られて発展しなくなると思います」(ハミングバードソフト企画開発部長/鶴田真一氏)

## RPG新時代へ向けて

冒頭でも触れたとおり、寄せられた意見すべてを紹介することはできなかったが、忙しい中ご協力いただいた方々にはいくらか感謝の言葉を並べても足りないほどだ。最後に、アンケートに書き添えていただいたコメントをいくつか紹介しよう。

「これからのRPGは、斬新なシステムから良いシナリオに、そのテーマが変化していくと思われる(例:ドラゴンスレイヤー英雄伝説)。小説とは違う、パソコンゲームらしいシナリオ構造こそ、これから求められるものだと思う」(立岡博氏)

「RPGではその世界における『正義』や『倫理』が西洋的なのが普通。たまには、アラブの大義をふりかざす主人公もおもしろそうだ。ハンムラビ法典とかね……」(BIT<sup>2</sup>/無署名)

「最近ではプレーヤーにストーリーを押しつけるようなRPGが多い。もっと自由度を高めて、創造された世界をじっくり味わいたい」(リバーヒルソフト企画開発部/日野見博氏)

### ご協力いただいた方々(敬称略)

(株)ウルフチーム  
(株)エニックス  
(株)エルフ  
(株)ガイナックス  
(株)光栄

(株)工画堂スタジオ  
コナミ(株)  
(株)コンパイル  
(株)システムソフト  
(株)スタークラフト

(株)T&Eソフト  
データウエスト(株)  
(株)ナムコ  
(株)日本テレネット  
日本ファルコム(株)  
ハミングバードソフト

(株)HAL研究所  
(株)BIT<sup>2</sup>  
(株)マイクロキャビン  
(株)リバーヒルソフト  
山下章(ゲーム評論家)  
渋谷洋一(編集者)

すばらしきRPGの世界に寄せて

# 17のRPG論

数あるコンピューターゲームのジャンルの中で、なぜRPGがこれほど脚光を浴びることになったのだろう。根強いマニアがいたとはいえ、決してメジャーな存在にはなれなかったテーブルトークのRPG。それがコンピューターというメディアを得たとき、その世界は限りなく広く、自由に、そして豊かに発展していった。今回のRPG特集のラストを締めくくりにあたり、Mマガでは、そんなRPGの世界に魅せられた17人に、それぞれの思いを語ってもらった。まったく違った視点を持つ、17のRPG論だ。

コンピューターの中に、場所も時代も異なるまったくの架空世界を作り出し、その中で自分の役割を演ずるのがロールプレイング。たとえ同じシナリオのゲームであったとしても、プレーする人の性格や感じ方の違いによって、まったく違うプロセスをたどるといった特徴を持つ。いや、それどころか、同じ人間がプレーしたとしても、そのときどきの精神状態により、ゲームの進行は変わってくるものなのだ。

そんな自由度の高いゲームシステムのためか、一度クリアしたゲームを、何度でもプレーする人も多い。毎回違ったキャラクターを演じ、毎回違ったプロセスをたどってラストを目指す。そして、毎回違った新しい発見を見出すわけだ。いまや、このすばらしい

ゲームシステムを持つRPGは、コンピューターゲームを代表する存在といってい

それでは、そんなRPGは、これからどんな発展を遂げていくのだろうか。これほどまでに人々を引き付けたRPGの魅力とは何だったのだろう。これまで何度となく語られてきたテーマではあるが、もう一度確認してみたい。

その結果、果たしてひとつの解答が得られるかはわからない。しかし、これを読むひとりひとりの胸の中に、ほんやりとではあっても、RPGというものが形作られればと思っている。以下に掲載した文章は、RPGを愛してやまない17人の著名人に、「RPGに関することなら何でも！」とお願いして寄稿していただいたものだ。この中に目指す解答がふくまれているかもしれない……。

最初の3ヵ月は、ワードナを倒すまで毎日12時間、ウィザードリィばかりやっていた。本職の翻訳を含むすべての仕事を放擲して、朝から晩までウィザードリィばかりやることになった。

若いときなら本職の仕事をさしおいて遊びばかりに専念するといった贅沢なことはできなかったはずだから、考え方によっては老齢もいいものだ。そのあとの3ヵ月も、一日中ウィザードリィばかりやっていたから、女房から見ると、もともと頼りない亭主だが、頭が本格的に変になったのではないかと心配になったことだろう。

だが、ウィザードリィに夢中になると同時に、ゲームの日記をつけていたのがよかった。大阪でSF大会がおこなわれたとき、いまMSXマガジンの編集長になっておられる宮野さんが、安田さんを通じて、ほかウィザードリィの日記をつけていることを知り、その出版をすすめてくださったのだ。この本は本当に作られ、あとで日本SF大会の星雲賞をいただくことになり、ほかかやっていたことは頭が変になって遊んでいただけではないと、女房に認識してもらえた結果になったし、その本の売上げも増す結果になった。

本当のところは、遊んでいただけなのだが。この経験があるから、RPGにとって最も大切なのは、人間を中毒させるだけの魅力がどこにあることだと思ふようになった。生活の中にある枝葉末節的なことのすべてを忘れさせ、そのゲームだけをやっていたいと思わせるだけの魅力だ。

将来のRPGがどう変わるのかだが、想像もつかないほどの可能性をパソコンは持っている。その可能性があるからこそ、この5年間に多くの持っているパソコンも8ビットから、32ビットのRSIに変わってきた。ところが、もう64ビット機が売り出されているという。

そんな高性能の機械をフルに使ったRPGとは、どんなものになるのだろうか。そして、光磁気ディスクやCDを使えば、いまでも300メガなり600メガなりのRPGも作ることは可能なだし、その容量はますます大きくなる一方に決まっている。1メガ、あるいはそれより小さな容量のディスクでウィザードリィができるのなら、その600倍ものディスクでは、どれほどのものができるのだろうか。

ウィザードリィの次にヒーローズ・クエストというのをたいふやったのだが、それをやっていたときに思いついたのは、読み物とし

## RPG、その可能性

矢野 徹

ぼくはそれほど多くのコンピューターRPGをやったわけではないから、偉そうなことはいえないのだが、ウィザードリィの#1だけは充分すぎるほどやった。それも、畏友安田均さんの名著『SFファンタジーゲームの世界』を送ってもらわなければ知らないままに一生を送っていたことだろう。本当にコンピューター・ゲームがかれのいうほど面白いものなら、それを知ることなく死んでいったのではたまらないと、その本を読んだ明くる日にNECの88MRというパソコンを買ったのだ。

それで痛感したのは、子供だけではなく大人も、楽しい遊びを知ると知らないのとでは、人間の一生の価値はたいふ変わってくるのではないかということだ。

ぼくの場合、物心ついたころから満州事変、上海事変、日中戦争、太平洋戦争、日本陸軍で送った2年2ヵ月の生活、そのあとはSFを読んで誤るだけの一生だった。ところが、60歳を過ぎてからウィザードリィを知ったことで、コペルニクス的転回とでもいうのか、人生観が変わるほどの衝撃と喜びを覚えた。

てのテキストファイル部分が多いRPGを光磁気ディスクでやれば、面白いものができるのではないかということだった。

現在の書籍や雑誌は木材・シルブによる紙を使っているが、エコロジーから考えても、そういつまでも紙を無制限に使えるはずはない。紙の代用品としての情報媒体だと考えても、巨大なメガ数のCDや光磁気ディスクは大きな可能性を持っている。600メガ全部を文字だけに使うと、文庫本2400冊分の文字が入る。この媒体をかりに、コンピューターで読む小説に使うと、どんなことになるだろう？説明書としての紙の本なりパンフレットは必要だろうが、小説を読みながらゲームをやるのか、ゲームをやりながら長い小説を読んでいるのかかわからないような新しいエンターテインメントができるのではないだろうか。

まず、その中では小説の表紙や挿絵にあたるものだけではなく、ちょっとしたアニメも見られるだろうし、小説の中に出てくるゲームもできる。小説の中に出てくるコンピューター・ソフトもその中で使える。その小説の中で図書館に入ると、何十冊もの書籍が本当に読める。映画の原作を読むときには、その映画の何場面から見られる。

それがどういふRPGになるのか別の形式の娯楽になるのか教養ものになるのか、ぼくにはわからないが、そこに大きな未来と可能性が存在していることは間違いないと断言する。

●矢野徹。作家、翻訳家。PC-9801を著作に翻訳に、そしてパソコン通信にとフル活用。著書に『悪夢の戦場』、訳書に『デューン』シリーズなど多数。

かな、と思っています。数あるゲームのジャンルの中で、RPGが一番それをわかりやすく表現してくれるような気がします。

コンピューターに何かの操作をして、その返事を待つというだけなら、どこにでもころがっている環境ですが、ユーザーにわかりやすい形にして返事をするというのは、なかなか難しいようです。たとえばMS-DOSというやつがそうですね。私はよく「コマンドまたはファイル名が違います」と叱られてばかりいて、「お前さんが怒るのはわかったが、だからと言って何をすりゃいいの、教えてくれんのか？」と、貧しい頭脳でマニュアルをひっくり返し、締切間際の貴重な時間を消費させられています。

いまのRPGで、もの足りなくなってきたものといえば、「その中で作れるキャラクターは、どんなに頑張ってもそのゲームのキャラクターでしかない」というところなのかな。どんなに強いキャラクターを育てても、ボスキャラを倒してしまえば終わってしまうのは、ちょっと淋しいですね。苦勞してレベルアップさせてそれを自慢したくても、ゲームを知らない相手には驚かれもしない。

誰にでもわかるものが作れて、育てられるRPGなんて、ないのかなあ。たとえば、私の仕事はコンピューターで絵を描くことですが、仕事をしながらよく、「RPGみたいに、使えば使うほど強くなるグラフィックソフトってないかなあ」とか、「RPGみたいに面白く覚えらるグラフィックソフトってないかなあ」って思ってしまう。

ゲームのキャラクターでなく、絵を描くテクニックがレベルアップするのなら、誰にでも描いた絵を見せればわかってもらえるでしょう？それも、難しいプログラミングなんかなくても、自分の努力したいで誰にでもレベルアップできるとしたら。

グラフィックソフトに限らず、ワープロソフトでも何でも、普段使うソフト全部がRPGみたいに面白くなったら、それよりも、コンピューターのソフト全部がRPGでキャラクターを作るみたいに、誰にでも簡単に作れて育てられるものだったら、ほんとうに楽しくなるのになあ。

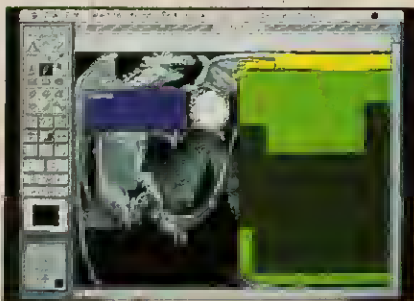
●加藤みゆき。自称、マウスでしか絵が描けないイラストレーター。デビューは『ディガン魔石』。Macを使ったマルチメディアのソフト開発に参加中。

## 昨日も明日もRPG 加藤みゆき

もう10年も前になりますが、APPLE IIというアメリカ製のパソコンをはじめて買い、連日連夜、よくわからない英語のメニューや解説をものともせず、新婚間もない主人を放ったらかしにして、鬼か悪魔のように熱中したゲームのひとつに「STAR TREK」というものがありました。枠の中に文字キャラクターの[\*]で表示された星があり、その間をうろろろするクリンゴンの宇宙船[K]を、エンタープライズ号[E]をあやつってフェイズ一砲や魚雷で撃滅させるという設定。いまでいうシミュレーションゲームのはじりです。

いまでこそ、ファミコンだのPCエンジンだのといった、家庭で楽しめる安く手軽なゲーム専用機があり、MSXやPC-9801シリーズ、X68000のようなパソコンレベルでゲームを楽しむのも、ごく当たり前になっています。でも、当時はそれこそ、自宅で楽しめるゲームがあるというだけで珍しく、とても嬉しかったものです。ましてや、「反射神経が鈍いのでシューティングゲームはからきじダメ」という人間には、時間をかけてゆっくり頭脳戦が楽しめるゲームがあるというのは、まさに天の救いでした。

それから数年してウィザードリィのAPPLE版が発売され、手間暇かけて自分のキャラクターを強く育てる楽しみに、家庭はふたたび崩壊の危機を迎えたのです。当時、全盛を迎えていたアドベンチャーゲームは、このRPG



●私が、とあるゲームのために、Macintosh II上でデザインした画面。マウスを使って描いていくのです。

の魅力にもろくも敗北。ウィザードリィに飽きるまでの数ヵ月は、口を開けばキャラクターのレベルアップとマップ中のトラップの話に熱中。APPLE仲間と会えばキャラクターの交換をと、生活すべてをウィザードリィに捧げたのでした。

年月は流れ、マシンもゲームの種類も多種多様になりました。画面は美しく、スピードは速く、日本語表示が当たり前に、シナリオは複雑に、そして情報源の雑誌が増えて、誰とでもRPGの話ができるようになりました。「RPGの魅力は？」と聞かれれば、「キャラクターを作って育てることと謎解き」と答える人が多いと思います。でも私は「キャラクターを育てる」のはともかく、「自分が何かをしたら、コンピューターがそれを理解しやすいかたちで応えてくれる」とどこにあるんじゃない

# RPG概論

現在、『コンピューターRPGの作り方』などという大層なタイトルの本を執筆しております。これがもう、コマックちゃん物なのです。異色RPGとか、あんなものRPGじゃないなどと皆様にいわれるようなゲームしか作ったことのない私にとって、未来のゲームデザイナーをめざしている方々に、あだこうだと、いかにも正しそうでいうのは、はっきりいって気が引けます。なんだか、たちの悪いサギ師みたいで……。でも、書くからには、試行錯誤しながら、まあ自分なりのRPGの作り方をまとめてみようかな、と。

で、RPGというのは、遊ぶのと作るのとでは大違いなんです、ホントに。まるで産みの苦しみを知らないうら若き乙女が「子供を産むのって大変よね〜」などと、ほざくのと似ております。RPGを作るっていうことは、ゲームを作るということよりも、世界を作ることに近いんです。

ゲームデザイナーは神様だと、よくいわれますが、これはべつにえばっているとか、ミナミハルオのいう「お客様は神様です」的な意味ではありません。その世界において、とりあえず、最低限必要なものをすべて創造するということです。簡単にいうと、これが世界設定というもので、関係のない部分まで、あまり細かく作る必要はありません。

ひとつのダンジョンだけを舞台にしたゲームに、太陽は3つある世界だとか、43歳の誕生日をおととい迎えたばかりの王様は、お妃に内緒で、じつは側近の近衛隊長とできている男色家だった！ などという衝撃の事実は、作ろうが作るまいが、はっきりいって、まったく意味はありません。

ただ、それが今回のゲームにおける中核部分になっているとか、実際にゲーム中にはそんなこと一言もふれていないのに、こういう事件がすべてに影響を与えている根源なのだと思う人は、わけの分からない細かい設定を作ってもいいでしょう。しかし、それはゲームを遊んでくれるプレイヤーには、理解できないことでしょう。さらには、プレイヤーに、その辺のことを感じ取れ！ といっても無理な話です。

いわゆる、RPGの作り手が、プレイヤーが理解に苦しむ設定や条件立てによって構成し

## 飯島健男

たものを、我々は俗にマゾゲーと呼びます。マゾゲーは、ゲームの作り手だけが喜べる恐るべきクソゲーなのです。怖いですね。

さて、物事、何事にも表と裏があるように、マゾゲーに対してサドゲーがあります。サドゲーもまた、RPGにおいてはとても怖い存在です。それでは、サドゲーについて説明しましょう。

サドゲーとは、作り手側が、とにかくプレイヤーを苦しめたいかために作りあげるゲームのことをいいます。例えば、300階建の塔だとか、400メートル四方のマップなどですが、こういった類のものは、まったく意味がありません。もしこういったものにとらわれ、これが絶対に意味があるのだとか、絶対に必要だとまじめに信じているものがいたら、そ

の人は真のサドゲー・デザイナーです。サドゲーを作ることにとらわれ、それが正しい、面白いと信じているならば、それはそれで、とことん追求するのもひとつの道といえるでしょうが、それにひたすら打ち込む姿は、鬼気迫るものがありますね。

じつは、私はこの両面を持ち合わせた、最悪のゲームデザイナーです。皆さんには申しわけないんですけど、RPGの何たるかなんて、私にゃあ理解できないんですよ。RPGって何なのか、知っている人がいたら逆に教えてほしいくらいです。自分は、ただ作りたいゲームを作っているだけなんです。結構、飯島ってバカです。

●飯島健男。ゲームデザイナー。代表作に『拔忍伝説』、『ラスト・ハルマゲドン』、『BURAI』など多数。最新作はライトスタッフの『アルシャーク』。

## お手軽かつ怒濤のごとき感動を

よろず 壺

RPG……それは、自分自身が主人公となり、その世界にひとつの伝説を作りあげる、最も感情移入しやすいゲームである……らしい。

大抵は、特殊能力を持ってたり、「そうせざるを得ない環境」に置かれた少年(あるいは青年、少女もいたっけ?)が全世界の期待を背負って戦うという、現実においては「何故、俺が?」と言わずにいられない状況も、何故か納得させられてしまう。それがRPG。

カセットを差し、スイッチを入れるや否や、その世界の住人。そこは、とある村でみんな闇の大魔王のために困っている。「頑張って」と声を掛けられ「うおっしやあ! まかせとけ!」と村を飛び出す。

ビヨビヨビヨ月

おおーっと、ザコキャラの出現! なんだ弱そうじゃん。いくぜ!

ダシッ!

ブシッ!!

チャーラ〜ラ〜ラ〜月

『〇〇は死んでしまった』

何故だあ! 気合が足りなかったのか!?

おっしや、もう一回だあ! Come on!

ダシッ!

ブシッ!!

チャーラ〜ラ〜ラ〜月

……おっかしいなあ。いくら何でもこれじゃあ。ピッとステータスを見るってえと……、あれ? 村を出るときにもらった刀が装備されてない!? RPG初心者でありながら、取説読まずにゲームを始めることで有名なB型のオイラは、丸腰で敵に向かっていったのだ。

「くっそ〜。もう負けないぞう!」

そして気が付いたら足の指はグーになり、口

はだらしく半開き、室内にひびく叫び。

「やっ、やめてえっ!」

「ああ、もうっつ!」

「だめえッ!!」

声だけ聞けばHビデオのよう。

しかしながら、オイラは自力でエンディングを見たRPGはひとつもなかったりする。ちょっと2〜3日やらないで置いておくとすっかり気分が萎えちゃって、それまで完璧に覚えていたダンジョンの道順もあやふや、聞いた情報もすっかり記憶層から抜けてしまう。人がやっているとところを見てたりはするんだけどね。でもそれだと断片的にしかそのゲーム世界を体験できないワケ。だから、長い長いダンジョンを抜けても、すんげー強い敵を倒しても、「ふ〜ん、すごいねー」程度。

やられても、やられても向かっていき、最後のボスを倒した瞬間世界は光に包まれ、

# ぼくがRPGを愛せなくなったわけ 手塚一郎

ぼくは最近のRPGが好きではない。

ぼくが愛しているのは『ウィザードリィ』や『ローグ』であり、『ファンタジー』なのである。国産のRPGでは『ティル・ナ・ノーグ』だけしか愛せなかった。

どうして最近のRPGに魅力を感じないのかと考えてみれば、それはグラフィックや音楽が必要以上に前面に押し出されているからにはかならない。

見た感じは『ドラクエ』のくせに、イベントとなるとアドベンチャーゲームも顔負けのグラフィック画面が表示され、アニメーションする。一番嫌いなのが、これだ。いけない、とは言わない。こういったものが好きな人もいるだろうから。でも、ぼくは嫌いだ。RPGとは「想像することを楽しむもの」という古い考えをいまだ持っているぼくは、だからイメ

ージを押し付けられるのは好まない。

音楽にしても同様。困ったことに、どこがRPGの曲なんだ、と頭をひねりたくなるようなものが多い。ノリさえ良ければいいのだろうか。何かが違う気がする。

いまのゲームは(RPGに限らず)AVコンプレックスの塊に見える。「ゲームは芸術なのか」といったお題で討論するゲーム雑誌もあるけれど、ぼく個人は、(現時点では)ゲームは芸術ではないと思っている。

文字が表示できるから小説を、絵が動かせるから映画を、音が出せるから音楽を凌駕できるとは、メーカーの思い上がりも甚だしい。確かに可能性としてはゼロではないだろうけれど、ゲームとそれらのものとを区別しないことには、いま以上の進歩はないように感じる。ゲームならではの可能性をもっと追求す

べきであろう。そんな簡単に総合芸術が作り上げられるのなら、何の苦勞もない。

話がそれてしまった。要はイメージを押し付けられるのが嫌だから、最近のRPGが好きではない、と言いたかったのだ。

「いかにも！」という感じのグラフィックを入れたり音楽を鳴らせば、確かに多くのユーザーを獲得することはできるだろう。しかし、何故そこまでユーザーに媚びるのか。媚びるとは、難易度を下げるとか、遊びやすくするとかの「腰を低くする」とは明らかに違うものだ。流行と言で済ませることもできるけれど、その多くの場合は「売るための手段」でしかない。内容に自信がないから。そう、ゲームを創ることは商売なのだ。

昔に比べて、職人肌のゲームメーカーが少なくなったことを痛感する。あの頃は内容で勝負していた。考えてみれば、昔のゲームの方がよっぽど芸術に近かったような気がする。

一体、何が変わってしまったのだろう。思い付くのはハードの進歩だ。ディスクが普及し、グラフィックは細くなり、音源が強化された。ぼくにしてみれば、功罪相半ばするとは、このことだ。AV関係の性能が中途半端にアップされたがために、パソコンはコンプレックスに陥ってしまった。

NECのマイコン、TK80の頃からコンピューターゲームを見てきたぼくは知っている。当時は、ゲームを芸術だと言う人間はいなかった。文字が表示できるから小説を凌駕できるなどと言出す人もいなかった。

ハードがRPGを変えてしまった。残念ながらいまのRPGをぼくは愛せない。遊びではつきあえても、溺れたりもしない。だから、ぼくが(パソコンに比べて)制限の多いファミコンなどのRPGに心変わりしたのは、むしろ当然のことだった。仕方がない、残念だけれどね。

もうパソコンのゲームメーカーには昔気質の職人がいないのだろうか。唸るようなゲームで遊びたいのだよ。夢にまで出てくるようなゲームが欲しいのだよ。

アートディンクがRPGを出さないものか、と心から思う。そうしたら、昔のように徹夜して遊ぼうと思っている。

●手塚一郎。ゲームライター、小説家。間もなく3冊目の著書『弦奏王』が発売される。UWFと藤原喜明を心から愛する、大のプロレスファンである。

い今まで通ってきた町や村の人々は心から英雄を讃え、この苦しい旅を共にしてきた仲間たちはそれぞれの場所へ帰っていき……。そして静かにスタッフロールが流れる。

「……ハァ……。よかった……。」

——うん、うん、よかったね。

「絶対、感動するよ。やる？」

——あー、でもお……。

「毎日ちょっとずつやればいいじゃん。」

——そうさか？ じゃあ……。

そのソフトは積まれたまま忘れ去られる……。

最近はいままで出たモノをさらに複雑に、ぐれいどあつぷさせたモノばかり。そりゃあ進歩しなけりゃ次を出す意味がないってのも分かるけど、そうするとますますRPGってもんから遠ざかってしまうわけ。「数年前の名作と呼ばれたモノをやればいいじゃないか」とおっしゃる貴兄！ それには必ず「復活の呪文」などといった、気の遠くなるようなパスワードがついてまわるんですよ。

だからあ、バックアップ機能がついてて、短時間でもお手軽に楽しめて、めんどくさい呪文やダンジョンがなくて、レベル

上げが簡単で、お遊びがたくさんはいてて、でもストーリーはきちんとしてて、最後は怒濤のごとき感動が押し寄せるような、そんなRPG……どっかで作ってくれませんか。——あ？ 『そんな奴はテトリスでもやってろ？』どーも失礼しました～。

●よろず吉。ゲームドクター。『特殊部隊VAG』、『スーパーリアルマージャン』などの製作に、R-KIDSの名前に関与する。まんがも描く、自称なんでも屋。



# 殺される側の論理

鈴木銀一郎

例えば、『コナン』でも、あるいは『スターウォーズ』でもいい。要するに「冒険大活劇」で、ヒーローにバツバツと倒されていく名もない「斬られキャラクター」について考えたことがあるだろうか。

私は、ときどきそういう「斬られキャラ」の一生を想像してしまうのである。

貧しい家庭。幼いときからの労働。反抗と家出。徴兵。訓練。初めてもらった給料。酒場。酒の運び女。そして、初めての戦場。

彼は、戦列の一員として、号令のまま前進する。太鼓の音。戦旗が風でバタバタいう音。敵の関(とき)の声。次第に戦列は乱れる。ふと気がつくと、彼の前に見事な鎧を着た敵がいる。敵は彼よりひとまわりは大きく、ロングソードは業物(わざもの)に見える。彼は、一瞬気後れし、恐怖を覚える。次の瞬間には、敵=ヒーローのロングソードがキラリと光り、それで彼の一生は終わってしまうのである。

RPGで、ヒーローが経験値を積むためには、このような「一生」が数えきれないほどなければならぬ。

そんなことを考える私がおかしいのかも知れない。しかし、RPGの魅力のひとつがキャラクターに対する「思い入れ」にあるとしたら、それが「殺される側」のキャラクターにまで及べば、もっとおもしろくなるのではないだろうか。

私がデザインしたカードゲームの『モンスターメーカー5/ソフィア聖騎士団』では、ザコキャラであるオーク兵9人にも、それぞれ名前をつけ、能力値も変えた。「オークにみんな名前がついていた」といって感激してはがきをくれたゲーマーもいたので、少なくともひとりとは同じことを感じてくれる人がいるわけだ。

『ドラクエIV』は、文句なしの大傑作(という言葉でもまだ足りない)である。しかし、モンスターのアンクルホーンがヒットを受けて「顔がおおぎめる」と、私はそれ以上の攻撃を止めたくなくなってしまう。そのせいか、2回目にプレーしたときには、延々たる大殺戮が印象として残ってしまった。

そういう意味では、『女神転生II』は、会話によってニュートラルのモンスターを仲間(仲魔)にできるという点がより進化している。

ゲームの進行上どうしても仲魔にしたいモンスターがいて、そういう相手にはいわれるままに「宝玉」なんかもあげてしまう。そのあげく、「ありがとう。わたし、あなたのことを忘れないわ」なんて逃げられてしまうと、「キショー、今度会ったらテーマぶっ殺してやるぞ」などと思ってしまう。

逆に、「なにかおもしろいことないかしら」といわれて、何もあげず黙って近づいていくと、「あなたみたいな人に初めて会ったわ。わたし、あなたといっしょになる」なんてこともある。いい気分になるじゃないですか。

『女神転生II』は、じつは3回プレーした。このゲームでは、劇的に違う2種類のエンディングがある。また、モンスターの合体によって、よりレベルの高いモンスターをつくるという楽しみもある。そういうことで『ドラクエIV』より1回多いプレーとなったのだが、もし会話の部分がなく「無益の殺生」ばかりだっ

たら、3回ものプレーには耐えられなかったことだろう。

最近では、シミュレーションとRPGが合体した『ファイアーエンブレム』も3回プレーした。このゲームのコンピュータープレーヤーは、戦略的な面ではまだ頭が悪い。つまり、最も悪い作戦とされる「戦力の分散投入」をやってしまうのである。

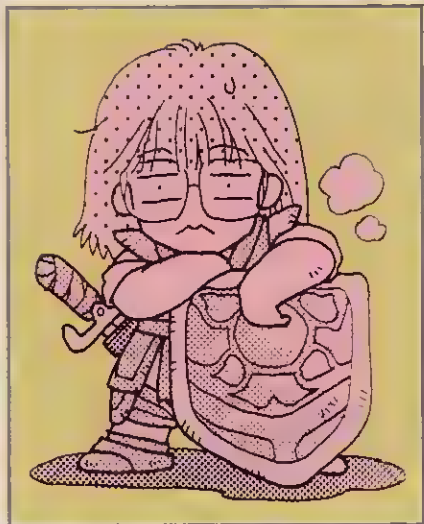
しかし、その欠点をマップとか、援軍とかでうまくカバーしているし、敵のキャラクターの中で味方になりたい者との会話が成立する。やはり進化しているのである。

私は、本当はシミュレーションゲームデザイナーであり、温めてきたテーマもある。それを、こうした殺される側の論理を生かしてゲーム化してみたいと、いま考えているところである。

●鈴木銀一郎。ゲームデザイナー。代表作に『モンスターメーカー(カードゲーム)』や、『バルジ大戦(コンピューター・ウォーシミュレーション)』など。

## RPGの世界観に感動! 日下部拓海

いまではひとりでゲームセンターに入り、フロアのと真ん中にある大きなシューティングゲームの筐(きょう)体にタイトスカートでズカズカ乗り込み、ガーッとプレーしたあと「あとちょっとで4面だったのに!」とか独り言いいながら降りてきて、今度はテーブルゲームに100円玉を入れちゃってるような



私ですが、一世を風靡したファミコンRPGの3作目が発売されるころまでは、ゼビウスしかやったことのない普通の(?)女の子でした。それなのに! 私をこんなふうにしたのは当時文通していた友人A! こいつにそのかされてやってみたRPGに思いつきハマってしまい、それからは新しい呪文を覚えることに喜びを感じる毎日。RPGは楽しい! 私みたいに反射神経の無い人間でも楽しめる。忙しくてもちよつとずつ進められる。ある程度頭を使いながら、イベントを楽しみながら、それでも根底に流れる世界観と、自分で作り出している(ような気にさせている)物語と、勝手に想像して思い入れしちゃうキャラクターと、いろんなもので私を魅了し、感動させてくれる。そんなRPGが大好きです。

だけど、最近では「このゲームが終わったら、今度はあれを買うんだ!」というわくわくする苛立ちがなくなりました。なぜかという、私の場合は第1目的が「楽しむこと」なので、リアルすぎて大変だったり、凝りすぎて疲れてしまうRPGが多くなると、興味がそそるソフトがなくなっていくんです。

# RPGに対する思い入れ 中津泰彦

タイトルを見て、ゲームデザイナーとしての己の血が、そわっ、とさわいでしまったのだよ。それ程までにRPGが好きなのである。「共に果てても良い」といえるほどだ。アクションRPGでボスを死闘の果てに倒したときの興奮は、私の脳を焼き尽くさんばかりであるし、正統派RPGのクリティカル・ヒットで敵を倒したときのうれしきと言ったら……何とも言えないものがあるのだよ。

おお、これでは戦いの話ばかりではないか。RPGのもうひとつの楽しみについても書かねばウソになってしまう。そう、イベントである。出会いの楽しさ、次に何か起きるのだろうか？ 次に誰と出会えるのか？ 考えただけで、ゾワゾワと背中に来るものがあるではないか。RPGで遊ぶ楽しみの多くがこの点にある。未知との出会い、「センス・オブ・ワンダー」がもたらしてくれる熱き感動なのだ。

ところが、である。いまのRPGの多くは、試練(多くの経験)を経て、目的(ボスを倒す)に到るという図式の冒険物語を演じるRPGだ。そして、ファンタジーRPGがその殆どを占めているのである。なぜ、ファンタジー、

それも中世の世界に偏るのであるのか？ 人の生きる世界や歴史は、もっと幅広い舞台を用意しているにもかかわらずである。

その多くは、世界を作ることの難しさ故、ではないだろうか？ 世界を作る。これは、作る側にとって膨大なエネルギーを要求するものである。それを避け、ファンタジーで作る。つまり、作る側の都合にすぎないのではないだろうか。

だが、ファンタジー以外のRPGが望まれているのも事実である。人は新たなものを求めて止まぬ者であるから。我々は考えて行かねばならない。新たなRPGの姿を。そして、この業界を目指す人には、もっと自由な発想と広い知識が必要とされているのだ。ファンタジーイコール、RPGではないのだから。

さて、前のほうで、試練を経て目的を達するのがRPGのひとつの姿だと書いた。だが、それだけがRPGの姿では無いはずである。ロールプレイの言葉が示す通り、楽しんで役割が演じられれば、それはすべてRPGなのだ。

英雄として生まれ、人と出会い、そして別れてゆく。これがRPGの代表とすれば、悪と

して生まれ、邪魔者を殺し、王となるゲームも良いはずである。まだまだ幅を広げれば、シミュレーションやアドベンチャーも仲間に入属するだろう。なぜなら、ひとつの世界で役割を演じているのは同じなのだ。現に、融合したゲームも出始めているのだから。

未来のRPGとして、その世界の中でなら自由に主人公や目的を選択できるゲームも登場するだろう。いますぐは出来ないとしても、少しずつシステムを変えてゆきたいと思っている。その前に、RPGは二極分化化して行くかも知れない。ストーリーが中心のものとイベントが中心のものにである。

ストーリーが中心のRPGとは、ドラマという流れを作り、プレイヤーをうまく流れに乗せて行く。そんな作りのRPGである。ドラクエなどがこの代表だ。私も、この考えのひとつの解答とも言える作品を準備中である。今年中にお見せ出来るはずなので期待していただきたい。

そして、イベントが中心のRPGとは、大きな流れは用意するが、細かな指示はしない、自由なシステムである。それゆえ、相互関係が複雑なシナリオを書こうとすると、条件が多すぎて破滅してしまう問題がある。プレイヤーの行動が特定できないからだ。だが、遠くない未来。このふたつは、またひとつとなるはずである。深いドラマ性と自由度の共存。RPGの未来がそこにある。

そう、この世界(ゲーム)の歴史は浅く未熟で、発展途上にある。常に試行錯誤を繰り返す、そんな状態なのだ。技術的にも、クリアーする問題は山ほどある。よりリアルな映像、登場人物のAIやファジーを応用した自然な行動や会話、人と機械をつなぐ新しいインターフェースなどなど。うれしくなってくるではないか、我々はまだ、RPG世界の入口を垣間見ただけなのだから。

やがて、RPGはゲームという境界を越え、アニメーションや映画とさえ一体化して行くであろう。そこに待つものは、はたして偉大な人類の財産か、あるいは人類を亡びに導く麻薬的な映像であろうか？ 前者である事を願うばかりである。

一番悲しいのは、1作目は最高なのに2作目、3作目になるにつれ疲れるゲームになってしまうこと。グラフィック凝るのもいいけど、見づらくなるほど凝ってほしくないし、キャラクターもシンプルのほうが可愛い場合もある。何よりせっかく忙しい人間でも、セーブしながら楽しめるはずのゲームが、塔の攻略に何時間もかかったりすると「どうしてこうなってしまったんだー！」と叫びたくなってしまうのは私だけでしょうか。

3Dダンジョンも、全力疾走みたいなスピードでスクロールする広大なものより、歩いている感じのゆっくりめのスクロールで、小さなものもいい。敵キャラのアニメーションに凝るのもいいけど、とばすことができてイライラするならないほうがいい。かなり個人的感情が入っていますけれども、ゆっくり進めるところとスピーディーにするところと、より楽しくなるように見極めているゲームが少ないように思えるのも事実です。

せっかく素晴らしい世界を楽しめるはずなのに、ゲームシステムに気を取られて世界に

入り込めない、自分が主人公になりきれない。必ずしも悪いかどうかは分かりませんが、そのために悲しい思いをしている人もいるということ、分かってほしいです……。RPGを楽しみたい人、頭を使いたい人、難しいのを解くのに命かけてる人、いろんな人がいるのに、「より凝ったRPGへ」という一本道でなくともいいんじゃないでしょうか。

素晴らしいRPGは名画や名小説にも匹敵するくらい、もしくは自分で思い描いて作り出しているぶん、受け身だけの映画や小説より心に残る場合も多いです。だからこれだけ入れこんじゃうんですね。

というわけで、私はしっかりした世界観の中で強い主人公が頑張る、イライラしない楽しいRPGが大好きです。そしてこれからのRPGにも、多大なる期待を抱いています。

●日下部拓海。まんが家。'86年「いつか秋風の中で」でデビュー。代表作は「夕暮れどきの窓ぎわで。」おまじないコミックで「FINEな彼女」を連載中。

●中津泰彦。ゲームデザイナー、プログラマー。MSX版「Xak」のプログラム、「FRAY」のゲームデザインとシナリオ担当など、マルチに活躍中。

## RPGの第2段階へゴー! 安田 均

いまさらロールプレイングゲーム？  
いや、いまこそロールプレイングゲーム！  
RPGの紹介や作成をここ10年ばかり最初から続けてきたこちらとしては、「RPGについて」何か書こうと思ったら、上のふたつのような感想が同時に湧いてきた。まあ、上の「いまさら」というのは、これだけコンピューターゲームでも流行しているRPGについて説明めいたものを書いても仕方ないし、コンピューターRPGを遊んだことのない人は、まずそうしたものを実際に遊んでもらったら、それですべてがわかるのではないかと思うからだ。ゲームというのは何でもそうだが、とくにRPGというのは「実行がすべて」というところがある。最初はとっつきにくそうでも、い

ったん遊んだらそのおもしろさにはやみつきになるはずだからだ(さあ、まだなら、いますぐ『ロードス島戦記・コンピューターゲーム』を買いに行こう！)。

で、あとの「いまこそ」だけれども、これが現在の状況にはまさにぴったりだという気がするからだ。コンピューターやゲームブック(ちょっと古いか)、あるいはテーブルトークのRPGをちょっとかじってみて、「ああ、こんなものか」と思ってるきみ。ロールプレイングゲームというのは、そんなに浅いものではないのだぞ。

いまの日本だと、わかりやすくないとウケないというような状況があるから、RPGも誰でも入りやすくなっているけれども、ほんと

の楽しみは、実はそれからだ。たとえば、コンピューターRPGで遊んだ場合、きみはほんとにそのキャラクターに感情移入しているかい？ うまいいなくなると、キャラクターが死にかけたとき、さっさとリセットをかけているのじゃないか？ あるいは、テーブルトークのRPGでも、ゲームのキャラクターは自分といつも性格が同じで、いつも同じようなプレーヤー相手と、同じようなギャグばかりをとばしているのじゃないか？ それとも、ゲームマスターをするときに、たいてい馴れ合いで、ろくにストーリーも背景も考えてないのじゃないか？

べつにこういう遊び方が悪いというわけじゃないけれど、たまにはちょっと真剣に、ゲームの世界やキャラクター、戦術なんかも考えてみよう。そうすると、RPGが本来持っている、第2の現実(セカンダリー・ユニバース

## ある超我儘プレーヤーの独白 佐藤陽子

RPG、大好き。  
だけれど、どんなものでもRPGと名前がつけばいいってものじゃなくて(うるさいんです、わたし)、とりえず条件をあげてみると(もうここでうるさいヤツと思ってるでしょ)、いろいろあるぞ。

- ①フィールドをうろうろできること(オール3Dダンジョンは、パス！)。
- ②次に何をすればいいか悩まないでゲームが進められること。
- ③かといって、単に向こうの作った「お話」を読まされているようなのは嫌だ。
- ④主人公に好きな名前をつけられること。
- ⑤世界はできれば中世ヨーロッパのファンタジー風(要するにドラクエタイプね)。
- ⑥キャラはかあいい2頭身かあいいな(これもドラクエが代表ね)。
- ⑦そしてなにより、わくわくどきどきさせてくれて、楽しくなきゃだ！

①はまあ、ファミコンの場合はそう問題はない。とくにオールダンジョンを売りにしてるゲームでない限りは、たいがい山に森に野っ原に海、島なんかあつて(わたしなんかこれだけで、もううっとりしちゃうのである。マップフェチかもしない……)、そこそこに町や村やお城などがうまい具合に配置されている、っていうマップだから。

けれど、これがパソコンの世界になると(あ、わたしはパソコンっていうときはPC-9801ね。そしてわたしのメインマシンはファミコンであります)結構画断できなくて、主なイベントはダンジョンをクリアすること。しかも3Dだったりするので、「ああああ、お話はすっごく面白そうなのに。くくくく……」

と、なってしまうのだわ(とはいえ、マッピングって一度はまると結構快感で、いくつかやりかけたゲームもある。大体途中で何かに気がうつってそれっきりになるのだが)。

②は、その昔たまたまにあった、「こっ、この謎解きに一体どういう伏線があったって言うんだ!?!」、「この壁が通れるなんてどうしてわかるんだよ!」というような、単にクリアに時間をかけさせるためのトラップに対する怒りではありません。反対に、「最初っからどこにでも行けちゃって、何から手をつけていったらいいかわからないよーん」という、間抜けな悩みを抱かせるゲームに対する間抜けな苦情なのである。

昔からのRPGファンが喜ぶゲーム(当然パソコン)というのは、まず自分で目的を探して歩き回っていくタイプ(らしい)。それから、イベントがいくつも用意されていて、いくつ発見できるかはプレーヤー次第、エンディン

グも変わりますっていうの。いやあ、これこそコンピューターゲームの醍醐味ですよって感じなのだけれど、これがどうもなじめない。無精なわたしには、シナリオの手抜きとしか思えないのである。ひどいやつだ。

じゃ、本を読むとか映画を観るみたいに進行していくのかわいいのって聞かれると、それもいいや。これが③ね。見えるストーリーなんて、すっごく単純でいいのだ。その代わりシナリオに力を入れて欲しいのだ。構成っていうのかしら。

まず自分で、行ける範囲のところをうろうろして情報を集めてみて、目的が明らかになる。それが終わると、次の目的への暗示になっていて……という風にうまいく、うまいくのせてくんきゃやなのだ。それに、(y/n)? は、絶対聞いて欲しいわ! たえ正解が決まってる結局はそちらを選ぶしかないとしても、選択権は与えてくれなければ、「この主人公は、自分なんだ」という思い入れがそこでしられちゃう。

④の名前をつけたっていうのも感情移入したいからで、でなきゃ本でも読んでた方がマシってことになってしまう。これもパソコンゲームに意外にできないのが多くて哀しい。もちろん、パソコンならではの機能を生かして、漢字まで使えるとっても嬉しいゲームもある(そこだけが利点のように言われる98って一体……)。

⑤、⑥は、完全に個人的な趣味だからおい

## もうひとつのRPG

ベニー松山

でもバーチャルリアリティーでも、何とでも呼んでくれ)のおもしろさが、もっともっと身近になってきて、「RPGってすげえ!」と、もう一度見直すことになるはずだ。

まあ、急にそうしろというのもむずかしいし、いつも真剣では疲れてしまう。それに、テーブルトークみたいに多人数で楽しむときに、ひとりだけ浮くのも困ったものだ。だから、ときどきちょっと気分を変えて、自分だけでもっと「世界にあわせて深く楽しもう」として見るのが、第一歩かもしれない。この特集を読んだら、そのあたりのコツがつかめると思うよ。

●安田均。翻訳家。ゲームデザイナー。集団のグループSNEを主宰。自らも翻訳、ゲームデザインなど、多彩に活躍中。代表作に『幻夢年代記』など。

という(全部そうだったの)、⑦。これはいろいろあるぞ。ドラクエ4(とくにトルネコの章)のダンジョンの楽しさ。ファイナルファンタジーの飛空艇のスピード感。女神転生2の怪しい世界。あるいは、敵の奇妙な攻撃。町の人の笑えるリアクション。あげていくときりがない。そして、どんどん新しい刺激を求めていくのだから、プレイヤーってなんて我儘(わたしだけか……)。

ここまで読み返すと、なんかパソコンゲームを毛嫌いしてるように見えるのだけど、わたしの一番好きなRPGは、ドラクエを入れてもなぜか、98用の『INSIDERS』というゲームなんです。

98の内部をクエストしていくという、とってもお勉強にもなる(?)ストーリーなので、⑤と⑥の条件は満たしていないものの、そのほかの①、②、③、④、⑦は、きっちりクリアしている(注:わたしの基準である)。ただ、時間がかかるのと(ほとんど毎日、フルにプレイしても2週間以上かかった)。最初がちょっときついの、なかなか人がついてきてくれないことが残念。それさえ気にならないようなら、絶対のお勧めゲームなんだけどなあ……。

●佐藤陽子。まんが家。80年に小学館のプチコミックでデビュー。代表作は『極東太平俱樂部』。レディースコミックや、パソコン関係の仕事で活躍中。

「僕がRPGへの思い入れについて語ると、どうしても『ウィザードリィ』が顔を出してしまう。だから、ここではあえて『ウィザードリィ』シリーズに焦点を当てずに、昔話をしてみようかと思う。

さて、時代はかれこれ7~8年前にさかのぼる。当時高校生だった僕は、学校が所有していたApple II (のコンパチだったと記憶している。あの頃の純正Appleを購入するとなると、学校の予算でもよほどの勇気が要っただろう)を借り受け、さらにAppleを所有していた友人からディスクドライブを奪ってきて、いよいよ念願のAppleソフトを自宅に腰を据えてプレイする態勢に入っていた。

楽しいなソフトは山とあった。『スターブレイザー』などのシューティングや、『ウィザード&プリンセス』、『クランストンマナー』をはじめとするアドベンチャー、それに『ロードランナー』なんて大ヒット作もあった。しかし何よりも気にかかっていたのは、当時はゲームの概念自体が謎に包まれていた感のある、ロールプレイングゲームなるジャンルのソフトだった。

結局プレイするや否や、このRPGにハマり込んでしまった訳だが、そのソフトというのが『ウィザードリィ』シリーズと、そして実はもうひとつあった。当時からウィズとRPGの双壁をなす、あのシリーズ――

そう、『ウルティマ』だったのだ。

さすがに『I』はプレイしていないものの『II』と『III』、とくに『ウルティマIII・エクソダス』はとことんやりこんだ。1枚のデータディスクに20人のキャラクターを登録できるのだけど、それらをすべて最大のレベル99、特性値も各種族のMAXまで育て上げたと言え、あのゲームをやった人には判ってもらえると思う。

いま、冷静に考えてみると、とんでもないゲームシステムだった。一度突入したが最後、敵モンスターかこちらのパーティーが全滅するまで、決して脱出できない戦闘モード。レベルが上がっても上昇しない特性値。これが上がらないことには攻撃も当たらないし、ろくな魔法も使えない訳で、そのためにはゴールドを稼いで地下世界の神社にお布施をしなければならぬ。ところがそのゴールドが得

られる場所は点在するダンジョンの下層で、そこでは高い特性値と強力な武器がないととても倒せないモンスターといきなりエンカウントしてしまう。最低の能力値しかないパーティーでは、逃走不可能だけにまず間違いなく全滅となる。ゴールドを稼ぐのが先か、それとも特性値を上昇させるのが先か――つまりは、卵かニワトリかを選ぶようなジレンマに苛まれるRPGだったのだ。

それでも、ハマった。隅から隅まで調べまくった。ダンジョンは水晶玉を使ってフロアマップを映し出し、それをこと細かに写し取った。町や城に至っては、彩色を施した全景図まで作ったのである。まったく、若気の至りというものは……いやいや、べつに後悔はしていない。それどころか、あの頃は確かに楽しんでプレイしていた。先に書いた通り、他にも色々なAppleソフトがあった訳で、面白いと感じなければ何も『ウルティマIII』にこだわる必要はなかったのだから。

そこで、考えてみた。当時、この過酷なゲームにのめり込んだのは何故だろうか? 恐らく、その過酷さに疑問を感じていなかったからではないかと、現在の僕は考えている。パソコンゲームの攻略本などもなかった時代で、マッピングは自分の手でやる以外はなかったし、そういった情報が入ってこないだけ、まさに自分が先陣を切ってゲームを解いていけるような、そんな快感があったような気がする。そう言ってしまうと、RPGの記事という自分の仕事の一環を否定することにもなりかねないのだけれどもね。

まとめ。もしも『ウルティマIII』が新作として目の前にあっても、多分やらないだろうなあ(笑)。やっても楽しめはしないと思う。そして、その理由というのが、昨今の親切なRPGに慣れてしまったからではなく、RPG自体のエンターテインメント性が向上しているから昔のゲームでは太刀打ちできない。そんな理由だといったなあ。

皆さんは、どう思います?

●ベニー松山。ゲームライター、小説家。処女小説の『隣り合わせの灰と青春』を経て、現在は新作の『風よ。龍に届いているか』を鋭意執筆中。

# ドラマ性の追求がこれからの鍵 鹿野 司

僕が初めてRPGの存在を知ったのは、ログインの創刊から1年くらいたった1983~84年ころか。当時は、アドベンチャーゲームとかシミュレーションゲーム(大戦略みたいなウォー・シミュレーションじゃなくて、もっと広い意味でのシミュレーションね)という言葉については、日本のメディアでもすでに知られていたけど、コンピューターRPGはまだ紹介されてはいなかったと思う。そのとき、関西からアルバイトのような形で招かれていた、いまのログインの編集長から、『ウィザードリィ』っていう面白いゲームがあるよと教えてもらったのだ。そしてモチロン、こいつにはハマりまくりましたよ。

WIZの面白さは、一言ではちょっと表現しにくい。戦闘のたびに、モンスターとキャラクターの能力を考え、戦略を練ることができて飽きないことや、珍しいアイテムを探すこと、あるいは世界をきれいにマッピングせずにはいられない掃除感覚とか、いくつもの魅力がある。あとキャラクターの移動を使ってアイテムを増殖させるようなテクニックを見つかったり、スーパービショップを作るなんていう、ウラ技的な楽しみもあるしね。RPGに一言ある人の中には、この種の楽しみを邪道という人もいるけど、システムのバグや仕様を利用して、有利にゲームを進める方法を編み出すのも、コンピューターゲームの楽しみ方のひとつだと思う。

こういう何種類もの要素が複合することで、WIZの面白さは作られているのだろうけど、ただいちばん肝心なのは、やっぱりゲームバランスの良さ、リズム感の良さにある。この本質は、いまのRPGのように、イベント表現や、絵や音の表現などの技術が進んだものでも、まったく変わっていない。緩急のリズムのつけ方が、やっぱりゲームの面白さの最大の要因なんだよね。

この点で成功した日本のRPGは、いうまでもなくドラクエだ。最初のドラクエは、WIZとウルティマという2大RPGの良いところをうまくミックスしただけの、いかにも日本的な、オリジナリティーに欠ける作品だった。でも、とにかくバランスだけは抜群に良かった。これはシリーズ中でも最高のできではないかな。そしてもうひとつ、エンディングが、

使命を成し遂げたゾという感じに、盛り上げるようになっていたところも良かったね。このへん欧米のRPGはさらっと終わって、どうも物足りない。豪華エンディングを持ち込んだのは、ドラクエの最大の業績だろう。

ただ、2大ファミコンRPGに数えられるファイナルファンタジーに比べると、最近のドラクエにはちょっと不満が残るな。ファイナルファンタジーが良くなってきているのに対して、ドラクエは徐々に不満が多くなっているような気がするの、僕だけだろうか。

ドラクエは昔からそうだけど、思わせぶりに振っておいだエピソードが、結果がわからずに終わってしまうことが非常に多い。これがどうも嫌なんだよね。たとえば別れ別れになっている恋人同士に、離れた町で出会っても、相手はどこどこで元気に暮らしているよと教えてあげることもできないし、その後ふ

たりは再び巡り合ったのかどうか、なんてこともわからない。スライム族にナミナミならぬ愛情を持つ僕としては、ホイミンはその後どうなったんだ! とか思っちゃうんだよね。エンターテインメントに徹するというポリシーがあるなら、こういうサブストーリーもしっかり始末をつけて欲しいものだね。

その点、ファイナルファンタジーはサブストーリーもすべて、なんらかの決着をつけている。そして、エンディングでは、登場したすべてのキャラクターに、なかなかぐっとくる終わり方を用意しているんだよね。

RPGはゲームというより、ドラマに近づくつつあるのだから、ドラマとしての完全性を追求することが、これからももっともっと重要になるだろうね。

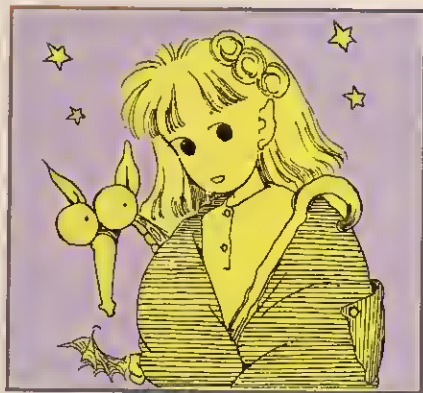
●鹿野司。サイエンスライター。科学誌やパソコン誌で活躍中。著書は「オールザットウルトラ科学」、「ウィザードリィV・プレイングマニュアル」など。

## 仕事の合間の架空世界 めるへんめーかー

いまでこそほとんど“ゲームおたく”と化しているわたしですが、数年前までは自分の機械音痴と反射神経のばか加減を熟知しているが故に、“コンピューター・ゲーム”なんて一生縁がないだろうとは思っていました。

ゲーム道に連れこんでくれたきっかけはカバーイラストを担当した『The Castle』で、泥沼にはめてくださったのは、今回の主題であるRPGの数々。先にあげた反射神経の鈍さが災いして、アクション、シューティングに見切りをつけ、物事を数学的に整理して考えることも苦手だったりして(テトリスで窓のいっぱいついた積木の家をつくっちゃう奴。ドラクエIIIの倉庫番すら攻略本なしにはできなかった奴、と言えはわかってもらえる?)、コンピューター買ったもののやるものがないじゃない……と泣いていたとき、一筋の光明を与えてくれたのはRPGでした。

なんたって、待っててくれるじゃないの。「魔物が出たよーん、さてさてどうするのかなあ?」という表示が出たまま、わたしがのろのろと「えーと、戦士は戦って、次のあんたも戦うのよ。そんでもって、坊主、あんたはね先頭の戦ちゃんの怪我を癒してと。まほ一つか



いさんは、呪文どのくらい残ってるかな? おっ、けっこうあるじゃん。じゃ、ここは景気よく派手に炎をとばしちゃおう」とか打ち込む。途中で気を変えてやり直す。間違える。そのあいだずーっと魔物は待っててくれる。間違えたり、並び替えたり、武器を持ち替えたりいろんなことをするあいだ、文句もいわずただ待ってる。

「いいやつだなあ」  
なーんて思ったりして。でも、つぎの瞬間殺されて、ぼーゼんとしたりもするのですが。しっかりとシナリオが設定されてるゲーム

# ぼくの中のRPG

羅門祐人

RPGというのは、意識すれば『疑似体験遊戯』とも言うべき物だろうか。『ちゃんばらゴッコ』、『お医者さんゴッコ』など、いわゆる『ゴッコ』に相当するものだと思えば、一番近いイメージを持つことができるだろう。

ところが現在RPGは、様々なジャンルに細分化されてしまっている。いったいどのRPGのことを言っているのか、ちょっと聞いてだけではわからないことが多くなった。ボードRPGなのかコンピューターRPGなのか、はたまたリアルRPGなのか……。ぼくはコンピューター・ゲームデザイナーであり、ボードゲームのデザインに関しては素人に過ぎない。だからこの話は、コンピューターRPGに限定したことだと理解して欲しい。

そもそも小説や映画、演劇やTVなどのあらゆる視聴覚体験メディアは、押並べて観客に『ゴッコ』の醍醐味を提供してきた。しかしそれは、あくまで一方通行の提供に過ぎず、観客は唯ひとつ想像力という武器を片手に、それにたち向かわざるを得なかった。

だけどそれも、RPGシステムが確立されるまでのことだ。RPGの基本姿勢は、観客みずから参加することにある。参加しなければ、ほとんどの楽しみはスпойルされてしまう。指をくわえて見守るもどかしさを、だれが満足できるだろうか？ 提供された舞台設定の中で、思いっきり自己を表現する——このことこそ本当のRPGの醍醐味なのだ。

コンピューターRPGの特徴は、何と云ってもひとりで遊ぶことができることにある。ブ

ック型アドベンチャーでもひとりでプレーできるが、パソコンや家庭用ゲーム機で体験できるRPGに比べれば、やはりユーザーは限られてくる。そしてひとりで遊ぶということは、限りなく自由に時間を使えるということなのだ。役頭できるひとりだけの時間を持つというのは、いまの世の中では相当に裕福な状態と言える。だからこそ、本来は子供向けにつくられたはずのRPGにも、いい歳こいたおとながのめりこむことになる。これはシミュレーションにも言えることだが、RPGの魔力を端的に表わしている良い例だと思う。

コンピューターRPGは、今後も多極的に分化していくことだろう。アニメや音楽を優先したものや、超難解なもの——かつてアドベンチャーゲームがたどった道を、忠実に踏襲すると思う。ただぼくの作るRPGは、基本的にたち返ることを目指したい。リアルな舞台を提供して、貴重なユーザーのひとときを、その世界の住民になりきってもらうために全力を尽くそうと思っている。ただリアルとは言っても、グラフィックが写実的だとかキャラの動きがスムーズだとか、そんな枝葉末節なことを言っているのではない。もっと根本的なリアル感、言いかえれば現実に近い存在感が欲しいのだ。

ゲーム世界の中にも生活があり、人々の喜怒哀楽があり、そして時の流れと歴史が存在する。プレーヤーは異邦人として迎えられ、さまざまなトラブルを経験し、やがてそこへ溶けこんでいく。そんなRPGこそがぼくの目

指すものであり、ライフワークともいえるべき目標だと自分を戒めている。

この原稿の依頼を受けたのは、奇しくもスーパーファミ版ガデュリンのラスト・スパート真っ最中だった。ボロボロになりながらゲームバランスを取るために、無数のデータ群と格闘していた。果たしてこのゲームは、ユーザーに受け入れられるだろうか、スーパーファミという新しいメディアにしては、マニアック過ぎないだろうか……。

それは理想のゲームを作るという願望と、ユーザーに受け入れてもらいたいという一般性重視との戦いだった。もちろん、自分の理想と一般性が重複することが理想的なのだが、そのとおりにならないのが世の中と言うものらしい。かくして、不眠不休の時はいやおうなく過ぎて行った。

そして。

でき上がったものが、手元にある。ぼくはこの作品の出来に満足している。自分の好みを完全に反映したとは思っていないが、こゝ家庭用ゲーム機の作品だと割りきって言えば、ほぼ完全に満足できた。

ぼくのRPGの理想——その片鱗が、このゲームには込められている。言葉でいうより、プレーして頂くことが一番だ。MSX版ディガン魔石をデザインしてから、すでに数年が過ぎ去った。システムは確実に進化し、その結果、新たな世界を構築できたと思っている。

●羅門祐人。ゲームデザイナー、小説家。代表作は『リグラス』、『ディガン魔石』など。スーパーファミコン版『ガデュリン』の原作/総監督を務める。

だと本を読むように、ダンジョンだけあって自由にほつつき歩くゲームだと自分で物語を書くように。ぼーっとそういうゲームをやっていると、映画のように映像と声が聞こえてくる気がします。

RPGの世界設定が、たいていファンタジーっぽいのも嬉しい。なんたって「魔法使い、好き好き大好き人間」なもので、「魔法使い」とか「吟遊詩人」なんてキャラクターが出てくるだけでドキドキしてしまう。

「あたらしい呪文を覚えたい！」  
なんてときめく表示でしょう。

もうひとつ大好きなのは、いながらにしてできる旅と、物の売り買いだったりして。

あとはね、なんたって「拾い物」。これがまた大好き。ダンジョンはいいわよねえ。食べる物から着る物までなんでも落ちこちてる。拾えるっけ拾って手一杯持てるだけ持てる重みにあえぎながらパーティーを歩かせる気がする。単にケチなだけという気もするけど、現代人に失われがちな節約の美德をここで実践してるのよ、わたしは。うんうん。

とかいう学習をしつつ、仕事の合間に(ゲームの合間に仕事をしているという節もあるが……)コントローラーやマウスを握り、四角い画面に描かれた狭くて広い架空世界を旅するとき、わたしはとても幸せになる。謎を解くより、究極の敵と戦うより、ふらふら歩い

てそこそこのモンスターを懲らしめてレベルを上げ、初めて訪れた街の酒場で一杯やってから戦利品を売って新しい装備を買い替え、宿屋の美味い飯に舌鼓をうってふかふかのベッドで眠る生活、そういうのが好きだなあ。

旅行が好きだけど、仕事のおかげでどこにも行けないわたしの、もしかすると旅のかわりがRPGなのかもしれない。

ただの現実逃避じゃなくてね。

●めるへんめーかー。まんが家。デビュー作は『三日月の夢をさがして』。代表作に『夢狩人』、『星降る森のリトル魔女』など。雑誌ウォーロックで連載中。

# 「あなたはしにました」と言われて 川又千秋

その罠に落ちたのであった。  
「あなたはしにました」と言われて——僕の  
眼には、巨大な竜のウロコがピタリと張りつ  
いてしまったのである。

こんなことがあっていいのか!?

さらに——

唐突な死の宣告に続いて与えられたのは、  
通常の言語感覚を逆撫でするがごとき呪われ  
た文字列であった。

たとえば……「なしやづか ちたゆわふか  
だ べうすおね やおわ」などという破壊的  
な音の組み合わせは、これまで、どれほどの  
狂気に触れた詩人も、決して創り出してこ  
なかった種類のものであった。ああ!

そんな、恐るべきふたつの衝撃が、僕を見  
舞った。ファミコン・ゲーム『ドラゴンクエスト』は、とりあえず、そのようなものとして、  
僕を襲い、打ちのめしたのである。

興奮冷めやらぬまま、僕は、「あなたはしに  
ました」というメッセージをタイトルとした  
短篇を書き、また、同様のコンセプトに基づ  
くコラージュ漫画『ねじ式クエスト』を仕  
上げた(ともに新潮文庫『あなたはしにまし  
た』所収)。

小説『あなたはしにました』は、その後、日  
本文藝家協会編の年刊アンソロジー『現代の  
小説1988』にも収録されたのだが、それに付  
された編者の解説は、これまた、筆者を驚愕  
させるに充分であった。

「……朝起きてから会社へ出かけ、たのまれ  
た仕事をきつぎにこなしながら、そのたび  
に何かを選択し、罠にかからないように全力  
投球しなければならないサラリーマンの生活  
をパロディーとしてまとめており、いかにも  
現代的な作品……」だって。

ムムム……まいてしまうのである。

「いかにも現代的な作品」だったことは、とり  
あえず間違いないだろうが、サラリーマン生活  
のパロディーを意図してまとめたつもりはサ  
ラサラなく、単なる『ドラクエ』のパロディー  
だったんだよね、アレは。

で、思い出したけれど、昔、ある賞の最終  
選考に、コンピューターRPG作品がノミネー  
トで上がってきたことがある。ところが、年  
配者の多い選考委員、「そう言や、息子が、そ  
んなのやってたっけ」程度で、ゲーム機には触

ったこともないという方々が、大半。その作  
品は、席上、ほとんど論議されることもない  
まま消えていった……という。

ま、世の中、そんなものだ。

それは、さておき——

いわゆる、ロールプレイングというものが、  
演劇形式による精神療法の一手法として提唱  
され、発展してきた概念であることは、皆様  
ご存じの通り。

自由かつ安全な架空世界を設定し、その舞  
台上で、あり得ざる“自分”を演じることに  
より、プレイヤーは、日常の中で気付かなか  
った新しい自我を発見したり、危機を克服する  
ためのポジティブな自発性を開発したりでき  
る、とされる。

さらに、この療法を特徴づける効果のひと  
つに、“テレtele”と称される奥深い交流感覚  
があり、その中で、プレイヤーは母親に抱か

れていた時代を思い返すような愉悅に浸るこ  
とさえあるという。

さて——

微かな電子のぬくもりに抱かれ、パラグラ  
フの荒野を旅する我々は、剣をふるい、呪文  
を唱え、ついには力尽きて、「あなたはしにま  
した」と宣告される。

そこで……我々は、死によって自分を取り  
もどす。その死に至るまでに消費された時間  
の長さを思い返し、慄然となりながらも、再  
び、その世界に“自発的”に没入していく。

確かに、コンピューターRPGは自我発見の  
ためのまたとないメディアに違いない。もっ  
とも、そこでの“発見”は、多くの場合、我々  
の精神を、決して治療してくれるものとは思  
えないのだが……。

●川又千秋。SF作家、SF評論家。代  
表作に『幻詩狩り』がある。著書の『火星  
甲殻国』をもとにした、コンピューター  
ゲームが間もなく完成する。

## RPGについて

三田 浩

RPGとは何か? コンピューターゲーム  
に限り、RPGというジャンルに分類されるも  
のを見て単純に言い切ってしまうと、「アドベ  
ンチャーゲームに、戦闘を加えたもの」であ  
る。キャラクターに特性値やレベルがあるの  
も、戦闘があるからこそ意味があるのだ。だ  
から、RPGの面白さを決めるのは“謎解き”と  
“戦闘”である。そのふたつのうち、どちらが  
RPGにとって重要かという戦闘の方だ。

謎解きがほとんどなくてもRPGは作れる。  
たとえば、WIZのシナリオ1とか、ROGUE  
とかね。しかし、戦闘がなく謎解きだけな  
ら、それはアドベンチャーゲームと呼ばれる  
ものでしかない。そういうわけで、RPGとし  
て面白いものを作ろうと思ったら、まず戦闘  
をいかに面白くするかということが課題にな  
る。もともと、“RPG”というジャンル分けに  
こだわらないのなら、こんなことはどうでも  
いいことだろう。しかし、RPGの格好をして  
いるのに、戦闘が面白くなかったり、かっ  
たるとあまりやる気は起きない。

しかし、戦闘が重要だというのは、コンピ  
ューターRPGにはあてはまるが、テーブルト  
ークRPGのように、“ロールプレイング”とい

うことをメインに考えると、少し話は変わっ  
てくるような気がする。ここで“気がする”と  
言ったのは、僕自身テーブルトークRPGがど  
ういうものかは知っていても、実際にやった  
ことがないからなのだ。やってみた方が良い  
とは思っているのだが、皆の前で多少演技しないと  
いけないことなどから、ちょっと恥ずかしく  
てしりごみしてしまう。

まあそれはさておき、“ロールプレイング”  
の“役割を演じる”という意味からすれば、与  
えられた状況において、キャラクターがどう  
いう行動をとるかを考え、ゲームマスターが  
それに応じた処理をするという繰り返して、  
立派にゲームが成立してしまう。戦闘がなく  
ても良さそうである。

さて、コンピューターRPGに話を戻そう。  
いま、僕が遊んでみたいと思うソフトは、  
上に述べたように戦闘が面白いものだ。しか  
もそれが、新しいアイデアをもとにしたユニ  
ークなものならなお良い。ところが、「じゃあ  
自分で作ってみろ」と言われると結構悩んで  
しまう。どうしてもWIZ風になってしまうん  
だよ。リアルタイムにするとダンジョンマ  
スターになってしまうし、ウルティマ風の戦

## コンピューターRPGの微妙な問題点 宮野洋美

ロールプレイングゲームというものは、日本ではけっこう誤解されている。とくにコンピューターゲームの世界では、目的ではなく、手法としてとらえられすぎていないだろうか。少なくとも、ぼくはそう思う。

どういう意味かという、『ウィザードリィ』というゲームがどういうふうにとらえられているかがひとつの例になる。

ウィザードリィってどういうゲーム？ と問われたら、多くの人がコンピューターRPGの古典とこたえらるだろう。しかし、ウィザードリィはRPGのシミュレーションという狙いで作られているのだ。ロールプレイングゲームのようなもの、を作ろうとしたわけだ。あくまでソリテア(ひとり遊び)としてのRPGを作る『試み』のひとつとして、コンピューターRPGが作られ始めたことを忘れてはならないと思うのだ。

聞はかったるくて大嫌いだし……。

ほかのゲームに多少似ていても面白ければよしとして、いろんなシステムの良いところを組み合わせ、オリジナルのアイデアをいくつか付け加えるというのが現実的かもしれない。でも、オリジナルをシコシコ作るには、いまの仕事(ゲームボーイとスーパーファミ

もちろんこの一例を盾にとって、手法と目的が取り違えられているといいはるつもりはない。ウィザードリィ、ウルティマが生まれて10年。コンピューターRPGは独自の道を歩み始め、コンピューターでなければできないゲームも生まれている。

だが、やはり微妙な誤解、若干の取り違えが、コンピューターゲームとしてのRPGのさらなる発展を拒んでいると思うのだ。

ソリテアへのこだわり。画面表現の画一性。テーブルトークRPGとのつかず離れずの微妙な関係。これらは、目に見える問題点のひとつだ。その問題点がそれぞれ矛盾をはらんでいるところにまた問題がある。

たとえば、ソリテアにこだわらず、マルチプレー化を推進するとしたとき、テーブルトークRPGの再現にこだわるか、まったく新しい形のゲームをめざすか、またまた問題点が

コンのWIZ)をまず完成させないとね。しかし、そのあとに新しいWIZも控えているしなあ……。まあ、そういうわけで、自分で作るのはまだまだ時間がかかりそうなのだ。

最後に新しいWIZ(BANE OF THE COSMIC FORGE)の話を少しだけしよう。ログインなどで紹介されたから知っている人も多いと思うけど、画面やシステムがこれまでのWIZとはまったく変わってしまった。僕も最初に見たときは、「ゲゲッ」という感じで、1日ほどはやる気が起きなかった。

しかし、はじめてみると、やはり本質的にはWIZである。キャラクターを作ってパーティーを組んで、ダンジョンをマッピングする。そして面白い。睡眠時間が数時間という日が1週間ほど続いたくらいである。かといって、「そんなに面白いのなら、ぜひMSXに移植してくれ」と言われるとつらい。turbo RのようにCPUが速くてメモリーが256キロバイト載っていれば、なんとかなるかなという気がするが、いまのところは何とも言えない。すみません(ペコペコ)。

●三田浩。アスキー、パーソナルソフトウェア事業部勤務。「エミー」、「ボコスカウオーズ」、「ウィザードリィ」シリーズなどのゲームをプロデュース。

増えていくのだ。

コンピューターRPGが向かうべき新たな地平はまだ見えてこない。ただ、いまシミュレーションゲームの世界に現われた新しい潮流(『シムシティ』『ポピュラス』など)の影響が、突破口となる可能性はある。

それとも、可能性のひとつというだけで、ほかの可能性も隠れているはずだ。コンピューターRPGが生まれて10年と少し。そろそろ新しい流れが生まれて来るときなのかもしれない。

ひとりのプレーヤーとして、ぼくはそれを望む。

まあ、それまでにやることはいっぱいあるから、いいんだけどね。新しいウィザードリィも早くプレーしたいし、『BURAI』以降の飯島健男さんの仕事にも注目したい。安田均さん率いるグループSNEの動向はやはりRPG界の台風の目といえるし、カードゲームの隆盛から新しい流れが生み出される可能性もある。もちろん、RPG一筋の日本ファルコムが次に何をやるかも気になる。

こうして書くと、大幅な進歩なんてなくても十分楽しいようだけど、感じたまでをちょっと書いてみました。反論を待っています。

●宮野洋美。MSXマガジン編集長を務めるかわら、RPG関連書籍の編集を手掛けている。「ウィザードリィ」とシューティングゲームが趣味とか。

……と、いうわけで、17人が語る17のRPG論はこれで終了。それと同時に、20ページにわたった今回のRPG特集も幕を閉じる。それぞれがRPGと深い関わりを持つ人々の意見は、かならずやボクたちの心の中にイメージするRPGと、さまざまな形で結びついてくることだろう。そして、そんなRPGのイメージを心に描きつつ、ボクたちはコンピューターが作り出す世界を演じていきたい。

テーブルトークにはじまり、コンピューターゲームとして発展してきたRPGは、いまや一応の完成の時期を迎えている。それが、これからどう変わっていくのか。結果を知るためには、まだ何年かの時を経なければならぬだろう。しかし、RPGというものが、変革期を迎えていることは事実だ。「真・RPG創世紀」。いま、RPGは新しい時代へと突入しようとしているのだ。



# 古谷 徹 **奮** PegasusのA1ST戦記

## 第3話 死闘! 魔のPCM機能との対決

ボクの連載も3ヵ月目。ターボパワーさく裂のA1STとも、だいぶ気心が知れてきた。そこで今回は一大奮起して、未知なる機能であるPCMに挑戦してみようと思う。MSXとは長い付き合いのボクも、コンピューターを喋らせるのは初めての体験。さて、うまくいくかな?

### MSXで確定申告

声優の仕事はアニメだけじゃない。洋画、ラジオドラマ、カセットドラマ、テレビCM、ラジオCM、情報番組から求人用ビデオなどのナレーション、人形劇ミュージカル、DJ。人によっては、さらに歌やサイン会、司会、講演、雑誌取材、座談会、養成所の講師、原稿書きなども加わる。

このページに掲載した写真は、ボクにとっては本業であるアニメのアフレコシーン。オリジナルビデオとして発売されている『宇宙皇子』を収録しているところだ。自

分でいうのも何だけど、なかなか真剣な表情で取り組んでいるでしょ。大切な仕事だから、つつい力も入ってしまうのだ。

でもって、声優としての仕事以外に、ボクにはもうひとつ大事な仕事がある。それが税金の確定申告。年度末ともなると、個人商店や自由業の人は、みんな頭を悩ませているやつだ。そして、申告の必要のないサラリーマンを羨んだりするんだよね。

ところが、MSXフリークのボクは、当然、面倒くさい確定申告などは、MSXにやらせている。毎日家に帰ってから、その日に使った



交通費やら、研究費やらのデータを入力するのは必要だけど、項目ごとに集計したり、帳簿として印刷したりは、みんなMSXが頑張ってくれるのだ。これも全部BASICのおかげ! 7年も前に作ったプログラムが、改良に改良を重ねて、いまま立派に役立っている。とくにturbo Rになってからというもの、計算が速くて、なんと快適なことか!! 速すぎてタイトルが読めなくなり、FOR~NEXTループを増やして、遅くしなければならなかったほどだ。

で、今回は、せっかくturbo Rが喋るんだから、自作のBASICプログラムで利用しない手はない。頑張って、PCM機能にチャレンジしてみようと思う。

まずは、A1ST付属のデジトールツールを使う。内蔵メニューからそのまま持ち上げると、「メモリー不足です、[CTRL]キーを押しながら電源スイッチを入れてください」と怒られてしまった。外付けFDDのせいだ。

録音開始音量のレベルは、静かな部屋なら、変えてもほとんど音質に影響はない。それよりも、マ

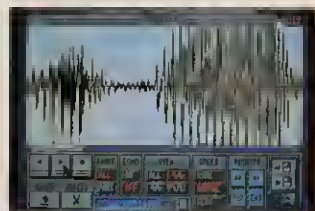
イクとの距離のほうが大事みたい。30センチくらいがいいかな。仕事から、無意識のうちにマイクとの距離が一定になってしまう。

音声データの編集作業には、マウスが絶対使いやすい。でも、何で左側にもジョイスティック端子を付けてくれないの? 左利きのボクとしては大いに不満! 両サイドにひとつずつあれば、使いやすいんだけどね。

文句をいったついでにもうひとつ。キーボードがセパレートじゃないから、マウスを転がすスペースを作るにも一苦労。キーボードだけちょっとモニターの上に置いて……なんてわけにはいかないものね。このあたり、次のマシンからはぜひ改良してほしいなあ。せっかくのturbo Rが、もったいないからね。



★台本を片手にマイクに向かう。この日の役は皇子さま、『宇宙皇子』の主役なのだ。



★デジトールツールでボクの声を録音。付属ソフトとは思えないほど多機能だ。

## 家計簿が喋ったぞ

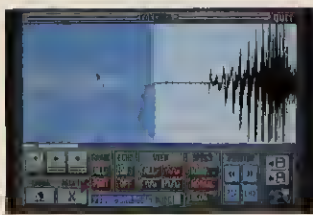
何だかんだと文句をつけながらも、デジトークツールを試してみても思ったのは、ソフト自体はとってもよく出来ていて、機能も十分だということ。でも、バックノイズがやっぱり気になるな。言葉の合間のノイズは編集機能で削除できるけど、喋っている言葉そのものの音質が悪いんだ。

それじゃあ、外部マイクを使うとどうかな？ と、ライブで使っている、とっておきのシュアのマイクを引っ張り出してみる。あれっ、あんまり内蔵マイクと変わらないなあ。

次はカセットに録音したものを、音声出力端子からマイク端子につないでみる。おっとっと、全然レベルが小さい。じゃ、アンプを使って増幅。レベルを上げて……げ、全面真っ黒！ 微妙だなっ。

ぐちぐちいいながらも、何とか波の幅がちょうどいいくらいに、サンプリングできたぞ。さあ、再生と……はあっ、こんなものなの？ やっぱサンプリングレートが問題なのだな。これなら、内蔵マイクを使うのが、お手軽でよろしいというわけだ。

さて、毎日自分が使う確定申告のプログラムで、自分の声を聴いても仕方がない。うん！ 自作の家計簿のプログラムを喋らせ、奥



録音した音声データの切り貼りも簡単にできる。マウスを使うと快適だよ。

さんのご機嫌を取ることにしよう。「里美さん、ご機嫌いかがですか？ 主婦業ご苦労さまです。それじゃ、家計簿、頑張ってくださいね」

「里美さん、お疲れさまでした。ありがとうございます。いつも徹くんは感謝しています。では、スイッチを切ってください」

このふたつをオープニングとエンディングで喋らせるぞ。

ところが、ここでいきなり難問が発生！ 1ヵ月で15項目目の数字&文字データを扱っているのに、消費メモリーは25キロバイトほど。これに7～8秒のPCMデータが35キロバイト！ とてもメインRAMに入りきらない。

いくらA1STのメモリーが256キロバイトあるといっても、BASICからは直接アクセスできない。とすると、128キロあるビデオRAMを使うしかないのだけど、マニュアルにはSCREEN4以上じゃないと使えないと書いてある。ありゃりゃ、家計簿はSCREEN0使ってるんですけど。仕方ないからPCMで喋らせるところだけ、SCREEN



大型プロジェクターに映る絵を見ながら、出演者がセリフを喋るタイミングを確認。

## OVAで楽しむ宇宙皇子

アニメファンならみんな知っていると思うけど、ここでちょっとボクが主演を演ずる『宇宙皇子』について説明しておくね。

原作となったのは、藤川桂介さんの書く同名の小説シリーズ。カドカワノベルズと角川文庫から発行され、1000万部以上も売れた大ベストセラーだ。現在のところ、地上編10冊、天上編10冊、拾遺伝1冊、妖夢編3冊が刊行され、まだまだ書き続けられている。シリーズ全体では60冊を予定している、壮大なものなのだ。

で、第1部の地上編が劇場用アニメとして公開されたのが89年。続く天上編はオリジナル・ビデオ・アニメ(OVA)のシリーズとして、バンダイから販売されている。こちらは全13巻の予定で製作され、最新作は3月21日に発売された第6巻。各巻ともカラー、30分収録で、価格4800円[税込]。ビデオカセット(VHS)と、レーザーディスクで好評発売中だ。ボクも頑張って皇子を演じているので、ぜひ観てほしいな。

UTSUNOMIKO  
Original Video Animation Series



台本を手に、さあ、頑張るぞっと。

モードを変えよう。ところが、これからが本当の地獄だったのだ。

デジトークで作ったPCMデータを、BASICでビデオRAMに読ませたのはいいけど、PCMPLAY命令で喋らせたら画面はぐちゃぐちゃ。わけのわからないノイズまで出る始末。マニュアルのどこを見ても、そんな症状の対策なんて書いてないし……もう投げ出したくなってしまった。しかし、ここで挫折したら、20年もヒーローやってたなんて威張れない。とうちゃんや、アテナや、鮎川、それにマチルダさんにも笑われてしまう。気を取り直して頑張るっきゃない！

どうせなら、オープニングとエンディングは漢字表示にしてみよう。こうなったら実行あるのみと、あらゆるSCREEN、CALL KANJI、およびPAGEの指定で、PCMPLAYをやってみた。

激戦、数時間後、ついに漢字の

1991年 5月

エピソード	シーン	時間	音声
1. オープニング	1	00:00	97276
2. 宇宙皇子	2	00:00	91315
3. アテナ	3	00:00	41715
4. 妖夢編	4	00:00	15965
5. 妖夢編	5	00:00	13605
6. 妖夢編	6	00:00	9665
7. 妖夢編	7	00:00	10665
8. 妖夢編	8	00:00	13050
9. 妖夢編	9	00:00	11650
10. 妖夢編	10	00:00	8006
11. 妖夢編	11	00:00	20006

出血大サービス！ ボクの声のデータをディスク通信に収録する。聴いてね！

タイトルで、例の言葉を喋らせることに成功!! うおっ、俺はいま、モーレツに感動している!! 努力と根性に勝るものはないのだ。

で、奥さんに早速試してもらったら、「何か変！ セリフが下手、これでもプロなの？」だって……。

▼コタツキー鹿野の▼

# ゲームAV情報

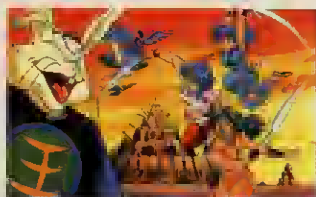
## 麻雀バトルスクランブルをレビューする!!

今月もカラーだぜい! やっぱ色があるっていいよな。さて、今回はアニメビデオレビューという、ムボーにもほどがある企画。くわしくは本文を読んでもらうとして、今回鹿野は、めずらしくマジである(こんなことでしかマジになれない説が有力)。いつものノリを比較的抑えた? 少しマジメなレビュー(のつもりである。本人は)。

### BEGINNING

まず最初に。オレは、株式会社セタのアーケードゲーム『スーパーリアル麻雀』シリーズと、それに関連する作品(ビデオ、CDなど)に対して、かなり肯定的な立場をとっている。いや、むしろ相当思いついてるほうであると言ってもいい。もしこれらの作品を否定的なスタンスで見ている人は、そこらあたりをさっぴいて読んでほしい。

次に、なぜこの企画を実行したかについて。オレは今回レビューする、『麻雀バトルスクランブル(以下麻雀BS)』に関しては、昨年の12月号から3号連続で騒いでいる。だから、騒いだ責任とゆーか、オトシマエはきっちりつけようかな、と。マスメディアにおいて、常に棚上げ状態にされる送り手側の責任問題というものを、まっとうしてみたかったワケ。発売されてからはや4ヵ月、いかげんホンネを言ってもいい時期だと思うんだ。そして何よりも、好きな作品だからこそ、こういった形で自分の思い入れを表わしてみたい(しかし、『魔物ハンター妖子』もなかなか捨て難かったんだよね。今回は商品の紹介だけだけど、これはまた、べつの機会にゆっくりとやりたいゾっと♪)。



★3人の武器は点棒サーベル。レベルアップすると点数が増えるのだ(苦笑)。

### STORY

とある大学の学園祭へ遊びに来ていたミキ・カスミ・ショウコの3人組は、ふと迷い込んでしまった麻雀同好会の部室で、ラビジャン大王と名乗る謎の人物(?)に麻雀勝負を挑まれる。『スーパーリアル麻雀3人娘』の名に違わぬ実力を発揮して、メチャ勝ちしてしまった3人はラビジャンの怒りを買ってしまい、異次元へ飛ばされてしまうのだった。

麻雀を愛する人々の住む、平和(ピンフ)の町に飛ばされた3人は占い師の祖父と暮らす少女、悠に助けられる。悠の家へと向かう道すがら3人は、ラビジャンによって町の人々が苦しめられている光景を目の当たりにする。悠の祖父の占いによって、元の世界に戻る道がラビジャンの本拠地・要塞島にあることを知った3人は、大王を倒して人々を救い、元の世界へ戻る旅に出た。悠の祖父より渡さ



### 麻雀バトルスクランブル

ポリスター PSVX-1010 発売中 8800円[税込]

#### ■スタッフ

監督: 福多 潤  
キャラデザイン: R-KIDS  
作画監督: 小林明美  
美術: 飯島由樹子  
製作: (株)ポリスター

#### ■キャスト

ミキ: 富沢美智恵  
カスミ: 柴田由美子  
ショウコ: 山本百合子  
悠: 久川 綾  
愛菜: 瀬戸真由美  
香織: まるた まり

れた点棒サーベルを武器に、ノゾキ猫や笑いちゃうぞの竜、イーピン和尚らラビジャンの手下たちの罠をかいくり、3人は一路要塞島を目指すのだが……。

### ユニークなコンセプトワーク

このシリーズは、もともとキャラクター主導で製作されているだけに、ユニークな構成となっている。あくまで冒険活劇でありながらも、作品のベースである(?)麻雀をストーリーの軸に置いて、随所にアニメや特撮、ゲームのパロディを散りばめている。それらがイヤミにならずに、ところどころで軽快にとぼされるギャグとあいまってストーリーを楽しめるものに仕立て上げているのだ。ギャグについても、ミキがしっかり者でカスミとショウコがボケ役、という具合にそのキャラクター性を明確にしている。また、今回サブキ

ャラ扱いのスーパーリアル麻雀PⅣの3人については、当初より用意されている設定をそのまま使用。気の強い悠、何も考えていない(笑)愛菜、おっとりした感のある香織、といったキャラクターを本編中でも生かしているわけで、これらの基礎設定がキャラを生かすこととさせていることは言うまでもない。作画レベルも、いい出来とは言い難かった前作「はじめまして」に比べて、全体的にムラのない、なかなかの出来となっている。アニメーションである以上、評価は避けて通れない点だけに気を吐



★ストーリーがテンポよく進むので、観ていて飽きない。映像作品として、重要なポイントである。

いたところか。

総合的に評価すれば、麻雀BSは肩の力を抜いて楽しめる、良質なB級娯楽作品と言えるだろう。

### 娯楽作品に徹した作り

さて、ここでハッキリオレの意見を言おう。麻雀BSは、アニメとして必ずしも満点をあげられる作品ではないと思う。実際、映像(作画)的にももう少し工夫すればもっとよくなると思えるところも見受けられたし、強引な展開に苦笑(で済んでいるからまだいいが)したこともなかったワケではない。だがこの作品は、とにかく最近のアニメでは忘れられがちな、「娯楽」という要素を重視する方法論を採択

し、その方法論を生かすためにいい意味でこだわっている。少なくともこの点では、絶対に評価されるべきだ。作り手のひとりよがりなテーマ論や主張によって、駄作になり下がった作品(ゲームにも多いよね、最近)の多いことを考えると、麻雀BSは久々の快作とさえ言える。

### 今後の展開に期待!

今回これだけ楽しませてもらうと、当然次回作に期待せざるを得ないのがファン心理。そこで、ポリスターの担当さんに今後の予定を聞いてみた。まずはうれしいことに、発売の待たれていたPⅣのイメージアルバムが、夏ごろに発売されるらしい。また、イベントも年内の開催を予定しているとのことだった。これらの情報は、まだまだ予定の段階でしかないが、情報が入り次第、このページで発表する。

まとめ。ゲームがメディアとして成長段階にある時期である。今後ゲームを映像(と



★人気の一端を担う、ハイパーデフォルメ(HD)キャラ。

くにアニメ)化した作品というのは増えていくと思うが、麻雀バトルスクランブルのような、良質な作品ばかりであることを期待したい。すでに魔物ハンター妖子という、快作も登場していることだし。願わくば、今後とも「ゲームをベースにしたからこそ出来た」作品にお目にかかりたいものだ。今だから、それが可能なんだしね。

最後に、今回こういった記事を書くきっかけを作ってくださった、寛プロデューサーをはじめとするポリスター・寛制作室スタッフの皆さん(とくに浅和デスクには、ずいぶん無理をお願いしてしまいました。スイマセン)、そして記事作成の際に、貴重な資料を提供してくださったR-KIDSの玖村さん、本当にありがとうございました。

### プレゼントだっ!

さて、今月は豪華なプレゼントがある。なんと、ポリスターさんから(無理を言って)いただいた『はじめまして』のレーザーディスクを2名の読者ちゃんに、さらにこの作品の生写真5枚セットを4名の読者ちゃんにあげてしまおう。だがしかし! (大槻ケンヂ調で読むこと)あいにくとタダではプレゼントはあげない。何のことはない。はがきに、このコーナーに対する感想や意見、要望などを書いて送っていただければいいのだ。おもしろいものや、参考になったはがきの中から当選者を選ぼうと思う。批判などでも、このコーナーを続けていくうえで参考になるようなら当選させちゃうので、ふるって応募してほしいな。あと、はがきには住所・氏名・年齢・電話番号も忘れずに書いてくれ。締切は5月7日。必着なので気をつけてくれ。

あて先

〒107-24  
東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
(株)アスキー  
MSXマガジン編集部  
GAV係



●PⅣのキャラクターも特別出演。鳥の餌売り娘として登場する愛葉(左)の登場シーンは、「凶悪」のひと言(笑)。

## ●今月のおすすめアルバム&ビデオ●

### Xak II & フレイ

ポリスター PSCX-1023  
2400円 [税込] 発売中



大人気のサークⅡのサウンドを全収録。さらにフレイの曲もフィーチャーしたアレンジバージョンもある豪華版。ファンは必聴もんだよ、コレ。

### いただきストリート サウンドマップ

アポロン APCG-4010  
2600円 [税込] 発売中



FAIRCHILDの戸田誠司がサウンドプロデュースを担当。多様なアレンジは、YMOを思い出させるテクノポップ調。聴いてて楽しいぞっ。

### 魔物ハンター妖子



東宝 TA4148  
レンタル中(5月1日発売)  
4800円 [税別]

ゲームに先駆けて、アニメが発表されている。少しえっちなラブコメプラスアクションというストーリーは、なかなか楽しめる。見て損なしの1作だ。

キングレコード KICA41  
2800円 [税込] 発売中



アニメ版のイメージアルバム。一度聴いたらハマる(笑)主題歌、「恋のクーデター・ゴーゴー」は、妖子役の久川綾が歌っている。オススメの1枚。

# INFORMATION

## GOODS

### ■写りにこだわる高性能カメラ

カメラの基本といったら、やはり描写性能。どんなにカッコいい形をしていても、写りが良くなければ意味がないもんね。とはいえ、デザインにもこだわりたいぞというキミには、コニカから新発売された「AIBORG(アイボーク)」をおすすめ。写りの良さ、機能、デザインなどすべての面において徹底的にこだわり、とくに描写性能を重視して設計されているのだ。

なかでも「ムービングターゲットオートフォーカス」という機構は、ピント合わせの位置が自由に選べるというもので、こ

れはなんと世界初。

そして、エジプト神話の「眼の神ホルス」のイメージから考えられたという楕円形のフォルムも、手になじみやすくてグーなのだ。

- コニカ(株)
- 6万5000円 [税別]
- ☎03-3349-5251



### ■液晶テレビでドライブ計画

自分でクルマを運転する人もしない人も、ドライブ大好きって人はたくさんいるよね。そのドライブを、もっと楽しんじゃおうという液晶カラーテレビが登場した。「カシオ TV-M700」には地図をもとにドライブのプランが立てられる「ドライブシミュレーター機能」が搭載され、距離、所要時間、平均時速をその場ですぐを知ることができるのだ。画面に表示された目的地までの走行プランを見ながら、ドライブが計画どおり進んでいるかを確認することができるというわけ。

操作は簡単。ワイヤードリモコンに内蔵された計測ローラーで地図をなぞるだけ。指定した縮尺

に基づく実際の距離が算出され、あとは時速を入力すれば所要時間、所要時間を入力すれば時速が、自動的に表示されるといった具合。また、到着後には実際の結果も知ることができるから、次回のドライブ計画を立てるときの参考にもなるのだ。便利な1台！

- カシオ計算機(株)
- ☎03-3347-4811
- 6万9800円 [税別]



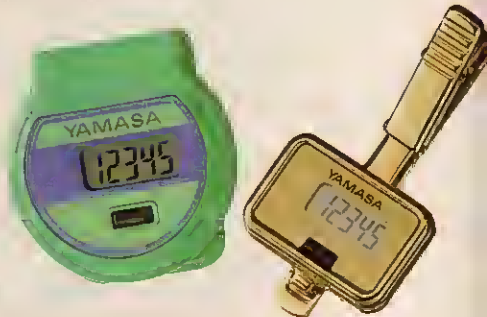
### ■万歩計のイメージが変わった！

今まで万歩計といったら、お尻のポケットにタオル突っ込んで散歩している中高年に腰に付けているもの、というイメージが強かった。実際、万歩計を付けて歩数を計っている若者なんて、Mマガの進行の高橋敦子ぐらいしか見たことない。で、ついに、今まで敬遠していた人でも抵抗なく使用できる万歩計が登場した。名前は「かくれん歩」。

3方向の取り付けが可能なピン型と、ベルトレス用クリップの採用によってしっかり止まるクリップ型の2種

類。従来のものに比べて約2分の1の大きさで、スリムなボディとシンプルなデザインが特徴だ。これまでのイメージを一新する、おしゃれな万歩計なのだ。

- 山佐時計器(株)
- ☎03-3792-4111
- ピン型4200円 クリップ型2500円 [税別]



### ■机の上に未来カーをひとつ

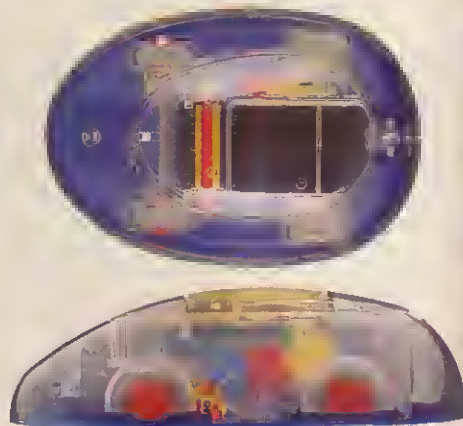
上から見ても横から見ても、流線型の美しいフォルム。未来のスポーツカーのようなこの物体、いったい何だと思います？ なんと、じつはこれ、消しゴムのかすのクリーナーなのだ。

消しかすに向かって机の上をコロコロと走らせると、その透明なボディの中にかすが収められるというもの。もちろん、手動だ。消しかすがたまったら、上部のふたをパカッと開けて、中身を捨てるだけ。

最近はワープロを使うことが多いから、あまり消しゴムを使わないという人もいるかもしれないけど、こんな

クリーナーだったら机の上に置いておくだけでもいいよね。用途が地味なモノだけに、やっぱりデザインはかわいいものを選びたい。

- キディランド原宿店
- ☎03-3409-3431
- 1500円 [税別]



## GOODS &amp; TOY

## ■サウンドを気軽に持ち運び

海でも山でも、気軽に持って行けるオーディオシステム『パッセンジャー』。従来のオーディオの常識を超えた、カッコいいデザインなのだ。ヘッドホーンステレオを中心にしたシステムなので、本体からはずしてひとりで楽しむことも可能だ。また、スピーカーとカセットプレーヤー部分は角度を自由に設定することができるぞ。

フレームのグリップを握って運んでも、



ベルトで肩に掛けて持ち歩いてもサマになっちゃうこのパッセンジャー、まずはどこに連れて行く？

- ツインバード工業(株)
- ☎0256-92-6111
- 1万3800円 [税別]

## ■思い出は押し花にして

大好きなあの人もらった花束も、やがては枯れてしまう運命。ドライフラワーにするにしても、花によっては汚くなってしまい、美しい思い出もどこへやら、って



なことにゃあ困るよね。それじゃ、押し花にしてとっておきましょう。「おし花コレクション」は、これまでのように本にははさんで何日も乾燥させるのではなく、太陽の光を使って簡単に押し花が作れてしまうというもの。夏の晴天なら、約30分できれいな押し花が完成する。ポストカードなどに貼れば、もらった人もきっと喜ぶぞ。

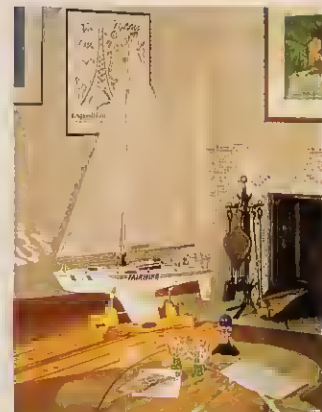
- (株)トミー
- ☎03-3693-8630
- 2500円 [税別]

## ■本物志向のインテリアモデル

部屋の中にさりげなく置いておくものでも、最近は本物に近いものじゃないとガマンできない、という人が増えているみたい。そんな本物志向の人たちにぴったりなインテリアがこの「フェアウインド」。アクセサリーのひとつひとつにこだわり、実艇の雰囲気が十分に再現されているのだ。

船体は塗装済み完成のため、めんどろな加工作業がいらないというのもうれしいね。また、飾っておくだけじゃ物足りないという人には、別売でラジオコントロールセット(3万円 [税別])もあるよ。

- 京商(株)
- ☎03-3264-4111
- 6万5000円 [税別]

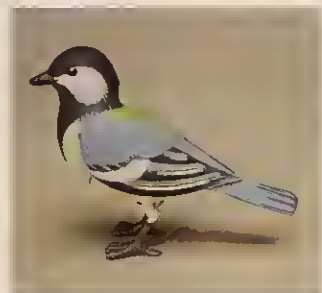
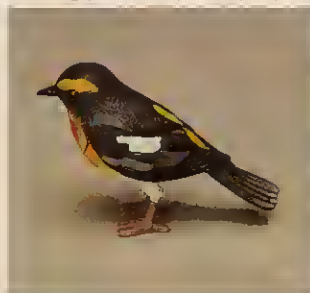


## ■自然の安らぎを求める人に

都会での生活は、なかなかゆとりが持てないもの。そんなときは、この「愛鳥倶楽部」で小鳥たちのさえずりを聞き、自然の安らぎを思い出そう。すずめ、こまどり、きびたき、しじゅうからなど、リ

アルな6羽の小鳥たち。つつたりゆらしたりするだけで、優しいさえずりを聞かせてくれるのだ。

- (株)タカラ
- ☎03-3546-1913
- 1280円 [税別]



## BOOKS

## 三國志Ⅱ 武将ファイル

シフサワ・コウ編

- 光栄 ●1800円 [税込]

光栄キャラクターファイルシリーズの最新刊は、「三國志Ⅱ 武将ファイル」だ。「三國志Ⅱ」に登場する356人の武将のプロフィールや、ゲーム上のデータが満載。ゲームではなかなか知ることができない義理、人徳、野望、相性などの性格データも公開されている。また、「三國志」のルーツや、数少ない女性の登場人物についての話など、読み物部分も充実しているので、ゲームをしていない人でも楽しむことができるぞ。



## ドイツの子どもの本

野村 滋

- 白水社 ●1900円 [税込]

大人になると、なかなか読まなくなってしまう児童文学。けれど、児童文学も文学の一種だ。むしろ、子供の本には文学が原型に近い形で表われているので、意外な発見があったりするのだ。この本には、ドイツの子供の本の歴史が大人の文学の時代区分からながめられている。また、ふだん大人のために書いている作家が子供のために書いた本なども紹介されている。ドイツに関心のある人が読んでもおもしろいぞ。



# VIDEO

## シャドー・ゾーン

エンパイア・ピクチャーズという今は亡きゲテモノ映画会社の総帥だったチャールズ・バンドの復帰作が突然ビデオになって登場。NASAの超睡眠実験中に異次元からのエイリアンが出現する、というSFホラーだ。この映画では製作総指揮だけなせいか、いつものようなB級な感じは少ない。とはいえ、モンスター映画の変種には変わりないだけとね。

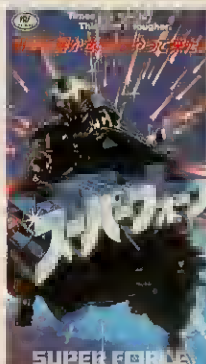
●CIC・ビクタービデオ ●88分  
●1万4830円【税別】 ●発売中



## スーパーフォース

あの『ロボコップ』の向こうを張る、驚異のマシンがやってきた。主人公は、亡き父の遺志を受け継いで警官となった、NASAの元宇宙飛行士。彼のべつの姿は、最終兵器スーパースーツとスーパーサイクル、そしてレーザースタンガン駆使して犯罪を撲滅するスーパーフォースだ。キャラクターデザインは、SFXの大御所ロバート・ショートが担当している。

●HRS・フナイ ●95分  
●1万5800円【税別】 ●4月26日発売



## コックと泥棒、その妻と愛人

『建築家の腹』、『数に溺れて』など異色の作品で注目を集めるピーター・グリーナウェイが監督。タイトルどおり、登場人物はコック、泥棒とその妻、そして妻の愛人の4人だ。高級フランス料理店を舞台に、4人が異様な展開を繰り広げるブラックコメディ。観る人によって好き嫌いがはっきり分かれる作品だけど、好きな人による評価は、かなり高い。

●日本ヘラルド映画 ●124分  
●1万5000円【税別】 ●4月21日発売



## つぐみ

こ存じ、吉本ばなな原作の『つぐみ』が今度はビデオで楽しめるぞ。監督は『ノーライフキング』の市川準、主役を演じているのは牧瀬里穂ちゃん、と話題の人たちばかりで作った映画という感じだ。

里穂ちゃんの役柄は、生まれつき体が弱く甘やかされて育った女の子。西伊豆の海辺を舞台に、少女たちのひと夏の出来事がリリカルに描かれているのだ。

●松竹ホームビデオ ●105分  
●1万5700円【税別】 ●発売中

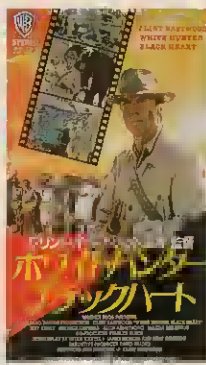


## ホワイトハンター ブラックハート

俳優だけでなく、監督としての実力も十分ついたクリント・イーストウッド。この映画でも、彼は主演と監督を兼ねて製作に挑んでいる。映画の中で演じている役も映画監督で、妥協を許さない作品第一主義の頑固者だ。

やがて彼は、アフリカ象を自分の手で撃ちたいという野望を実行に移すが……。強引で破壊的な男を演じるイーストウッドが見もの。

●ワーナー・ホーム・ビデオ ●113分  
●1万6000円【税別】 ●5月3日発売



## Sweet Dressing/高橋由美子

笑顔がおもいきりキュートな由美子ちゃん。たちまちファンになってしまったって人も多いんじゃない？ そんなキミたちのために、彼女の魅力がいっぱい詰まったビデオが出たぞ。ファーストアルバムの中から曲や新曲も聴けるし、ビデオ撮影の様子なども見せてくれる。インタビューでは、彼女の知らなかった一面をのぞくことができるよ。

●ビクター音楽産業 ●23分  
●3000円【税込】 ●発売中



# MOVIE

## ■スピリッツ・オブ・ジ・エア

映画を観に行きたくても平日の昼間はなかなか行けないし、土日は混んでるし……という人におすすめしたいのが、夜9時ごろから上映されるレイトショー。しかもレイトショーの映画って、隠れた名作が意外に多かったりするのだ。この『スピリッツ・オブ・ジ・エ

ア』もけっしてメジャーな作品とはいえないけれど、一部ではかなり高い評価を受けている名作だ。ちなみに、第1回タ張国際冒険ファンタスティック映画祭では、審査員特別賞を受賞している。オーストラリアの広大な大地で、たった3人の登場人物が繰り広げ

る物語はかなり奇妙。そして、言葉にならないほど美しい映像が、もうそれだけでストーリーを作っているという感じなのだ。

●ギャガ・コミュニケーションズ配給  
●公開中

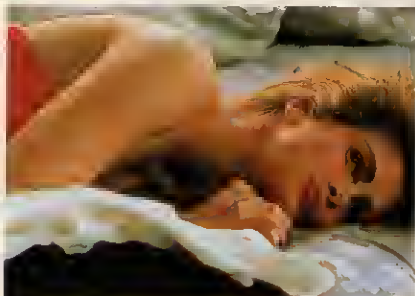


## MOVIE

## ■愛がこわれるとき

『プリティ・ウーマン』の大ヒットで、一躍スーパースターとなったジュリア・ロバーツ。彼女が主演のこの映画は、プリティ・ウーマンの記録を破り、全米でロングランになっている。ジュリア・ロバーツの人気はもちろんのことだけど、それ以上に作品の出来映えが高く評価されているのだ。

内容は、結婚4年目の美しい若妻が、潔癖症でサディスティックな夫から逃れるというサスペンス。



無断で外出することも許さず、暴力をふるう夫。妻は逃れるチャンスをつねらっていたが、ある日ヨットでクルージングに出ることになり、そこで溺死したと見せかけて夫のもとを去る。そして、名前を変えて小さな町で第2の人生を送るのだが、そこにも夫の影は忍び寄ろうとしていた……。

残忍な夫から逃れるヒロインのたくましさは圧巻。二転三転するストーリーも刺激的で、ところど

ころにひねりのきいた驚きも用意されているから、最後までハラハラしどおした。プリティ・ウーマンとはまたべつの、ジュリア・ロバーツの魅力がたっぷり見られるぞ。

●20世紀FOX映画配給

●4月下旬公開

## ■推定無罪

アメリカ中部の大都市で、ある日センセーショナルな殺人事件が起きた。被害者は、美人検事補のキャロライン。そして、この事件の調査を命じられたのは、以前キャロラインと不倫の関係を持っていた首席検事補サビッチだった。サビッチにとって、この捜査は隠された私生活を白日のもとにさらけ出すことになる。やがて、検死の結果や現場の証拠から、サビッチは一転して殺人の容疑者として

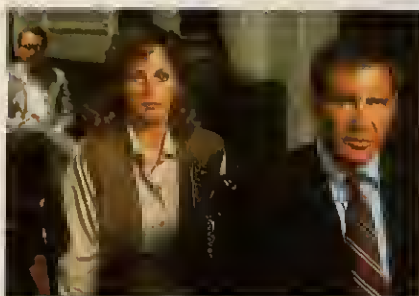
逮捕されてしまう。

原作は、ベストセラーリストに44週間もランクされ、ハードカバーだけで1000万部を突破したスコット・トゥローの小説。本が出版される9ヵ月も前から、映画化権獲得のための戦いが繰り広げられていたというから、いかに魅力的な作品であるかがわかんと思う。

サビッチ役は、今や押しも押されもせぬ大スター、ハリソン・フォード。仕事に厳格で責任感の強い男が、容疑者として窮地に立たされていく姿を、個性豊かに演じている。

はたしてサビッチは犯人なのか？ 結末を見るまでは席を立てない、本格的ミステリーなのだ。

●ワーナー・ブラザーズ映画配給  
●4月下旬公開



## 編集チヨの今月のコレ!

今月のコレは、めずらしく小説を紹介することにしよう。1977年(要するに『スター・ウォーズ』が公開された年。すなわちSF映画ルネサンス元年)に『デモン・シード』というけっこうイロモノのSF映画が公開された。コンピューターが意志を持ってこともあろうに人妻に子供を産ませようとする、というホラーSFだった。

ドナルド・キャメル監督、ジュリー・クリスティー主演という一流どころのスタッフ、キャストのおかげでなんとかB級にならずに済んだような、ヘンな映画だった。この映画の原作『悪魔の種子』を書いたのが今回紹介する小説『ミッドナイト』の作家、ディーン・R・クーンツなのだ。

ぼくはたまたま映画を見る前に悪魔の種子を読んでいて、あまりのB級度にびっくりしてこの作家のものは2度と読まない、などと思ったりした。ところが、彼がブライアン・コフィ名義で書いた、『マンハッタン魔の北壁』を読んだら、なかなかいい作家だ、などと思ったのだからしょうがない。でも、どう考えても4つとも5つともいわれるペンネームを使い分けていたクーンツは、'70年代にはたいした作家ではなかったと思う。

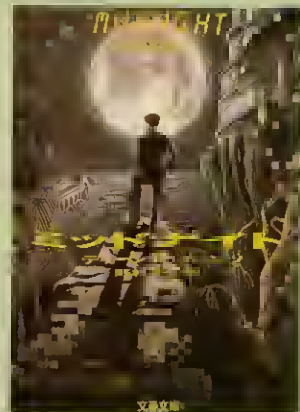
ところが、最近の作品はおもしろいのだ、これが。とくに、ムチャクチャ歩手前でみごとなエンターテインメントになってしまった『ライトニング』(文春文庫)なんて、じつにおもしろい。その彼の

ベストセラーとはコレという  
見本みたいな本を紹介しよう

新作が、『ミッドナイト』。悪魔の種子以来お手のもののハイテク・ホラーなのだが、人とその中に潜む獣性ととのせめぎあいを描いて、なかなか怖い作品に仕上がっている。どういふ話かというと『モロー博士の島』なわけ。そう、H・G・ウェルズの古典的名作ね。知らない人のために一応おさらいすると、モロー博士というのは、獣を人間に改造しようとしているマッド・サイエンティストなわけだ。クーンツ版モロー博士はコンピューターの天才で、驚くほど小さなチップを作りだし、それを人間の体に注射することで、半人半機械の超人を作り出そうとする(もちろん話はそううまくいかず、怪物が生まれる)。その陰謀が頂点に達する

真夜中(ミッドナイト)までのスリリングな戦いは、かなり読みごたえがある。

ちょっと厚い本だけど、あっという間に読み終えてしまうぞ。



★『ミッドナイト』ディーン・R・クーンツ作。文春文庫。820円[税込]。

## A DAY IN THE NEXT LIFE

高橋幸宏



元YMO. というのもすでに言われなくなった。各メンバーが、それぞれの個性を発揮しつつ活躍しているってことなのかな。ニール・ヤングの曲から始まるこのアルバムを聴くと、切ないメロディーと歌声で胸がキュン、となってしまうのだ。

●東芝EMI  
●発売中 ●3000円 [税込]

## Higher self

氷室京介

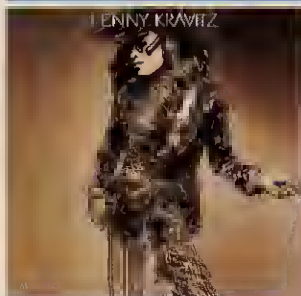


大いなる自己、という大胆なタイトルを持つ氷室のニューアルバムがついに完成。前作がメッセージ性の強いマニアックなアルバムだったのに対し、今回は愛をテーマに、ロック色が濃い。5月から始まる大規模な全国ツアーのほうも楽しみだ。

●東芝EMI  
●発売中 ●3000円 [税込]

## ママ・セッド

レニー・クラヴィッツ

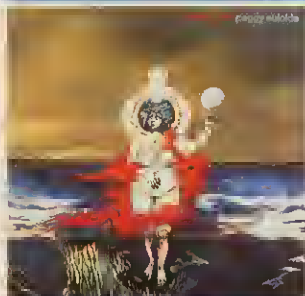


マドンナのために作った『ジャスティファイ・マイ・ラヴ』が全米1位。自身のデビューアルバムも、多くの人に称讃された。待望のセカンドは、詞の内容が過激なためアメリカでは曲順を変えて発売されたが、日本盤は本人の希望でオリジナル曲順に。

●ヴァージン ジャパン  
●発売中 ●2800円 [税込]

## ペギー・スーサイド

ジュリアン・コープ



通算10作目となるジュリアン・コープの最新アルバムは、収録時間77分、全18曲という大作。しかも、1曲を除いてすべて彼自身によるオリジナルだ。今までのロックンロール的な曲はなく、'60~70年代のプレパンク的なサウンドで占められている。

●ポリスター  
●4月16日発売 ●2800円 [税込]

## 歓喜

ナーヴ・カツツエ



結成されてからもうずいぶん経つけれど、このアルバムがメジャーデビューとなるナーヴ・カツツエ。詞は純粋さを感じさせ、サウンドはアコースティックなのに、なぜかエロチックな雰囲気。聴いてとても気持ちよくなる1枚なのだ。

●ビクター音楽産業  
●4月21日発売 ●3000円 [税込]

## 宴

嘉門達夫



その時々世間の出来事のみごとに楽曲にしちゃう嘉門達夫。彼のニューアルバムはすごい。ジャケットのイラストはさくらももこ、参加しているのは桑田佳祐、小泉今日子、小林克也など多彩なメンバー。スネークマンショーのようなアルバムだ。

●ビクター音楽産業  
●発売中 ●3000円 [税込]

## NEWS

## ■第4回NECパソコンアート大賞

今年で第4回目を迎える「NECパソコンアート大賞」。パソコンアートといっても、べつに難しく考える必要はないぞ。昨年の応募者は最年少が3歳、最年長は79歳と、まさに子供から大人まで誰でも応募できるコンテストなのだ。

テーマは自由で、パソコンを使用して作ったものならCG、アニメ、ミュージックなど何でもオーケー。パソコンの種類も自由。通

常の国内販売ルートで入手可能なパソコンで、市販のツールやソフト類で作成したものであれば、どんなものでもいいのだ。もちろんMSXでも大歓迎ということだ。

審査員には大林宣彦、松下進、すぎやまこういちなど、豪華な顔ぶれが勢揃い。そして気になる賞金は、グランプリに選ばれるとなると100万円！ そのほかにも、各部門別にたくさんの賞金が用意さ

れているのだ。

さて、応募方法は次のとおり。住所、氏名、生年月日、年齢、職業、電話番号、応募部門名(オリジナルプログラム部門、市販アプリケーションソフト部門、ジュニア部門)、作品タイトル、使用パソコン名(メーカー、機種名)、使用ツール(ソフト)名、ソフト媒体の種

類、操作方法、作品動作時間、作品のPRを明記した用紙を作品に添えて、下記の事務局あてに郵送してね。募集はすでに始まっていて、締切は5月10日。表彰式が7月28日に行なわれる予定だ。

もっと詳しく知りたい人はNECパソコンアート事務局 ☎03-3401-5107まで問い合わせせてみてね。

応募先

〒107 東京都港区赤坂郵便局留  
NECパソコンアート大賞事務局

## PRESENT



**1** **ガンダムノート&ポストカード**  
.....5名

(株)ファミリーソフトから、「ガンダム」のノートとポストカード(3枚)をセットにして5名に。これは、ガンダムシリーズソフトの完成記念で作られたものなのだ。

**2** **サークII パーフェクトノート**  
.....5名

Mマガ編集部から「サークII パーフェクトノート」を5名にプレゼントするのだ。これからプレーする人はもちろん、もうクリアしちゃった人でも十分楽しめる本だよ。

**3** **信長の野望 覇王の海上要塞**  
.....5名

(株)光栄の人気シリーズ、歴史シノベルズの最新刊を5名に。1578年、謙信が上洛した!という設定をもとに、戦国時代の海上砲撃戦が再現されるダイナミックな作品。

**4** **河内淳一オリジナルペン**  
.....1名

KUWATA BANDのギタリストとして活躍していた河内淳一が、「PRIVATE HEAVEN」というアルバムをリリース。それを記念して真ちゅう製のとっても豪華なペンを1名に。

今月もバラエティーに富んだプレゼントの数々。お店で買えないオリジナルグッズなどは、こういうチャンスを逃すと2度と手に入らないかもしれないぞ。応募方法は官製はがきに希望の商品名、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、編集部へのメッセージ、今後プレゼントしてほしいものを書いて右のあて先まで。締切は5月8日だ。

### ◆あて先◆

〒107-24  
東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
(株)アスキー  
MSXマガジン編集部  
インフォメーション  
4月号プレゼント係

### ごめんなさい

3月号の特集記事の中で、69ページのダイセル化学工業株式会社の問い合わせ先が違っていました。正しくは、03-3507-3120です。読者のみなさま、および関係者の方々に迷惑をおかけしたことをおわびいたします。それから、同じく3月号のプログラ

ムハウスのリストページの中で、印刷が不鮮明な部分がありましたので、訂正させていただきます。138ページの右の欄の1行目の最後の3文字が欠けていますが、ここには「OAO」と入ります。以上、ふたつのごめんなさいでした。本当に、ごめんなさいーいっ。

## LOG IN No.8 発売中 特別定価560円

パソコンをゲームにしか使っていない、という人は、今回の特集「バラ色のパソコンライフ」に集合! ゲームからネットワーク、グラフィック、音楽などの入門法をやさしく解説しているぞ。

### 特別付録



ロードモナーク

### 最新ゲーム徹底解剖



マスターオブモンスターズ

## ファミコン通信

No.8 発売中 特別定価480円

No.9は4月19日発売

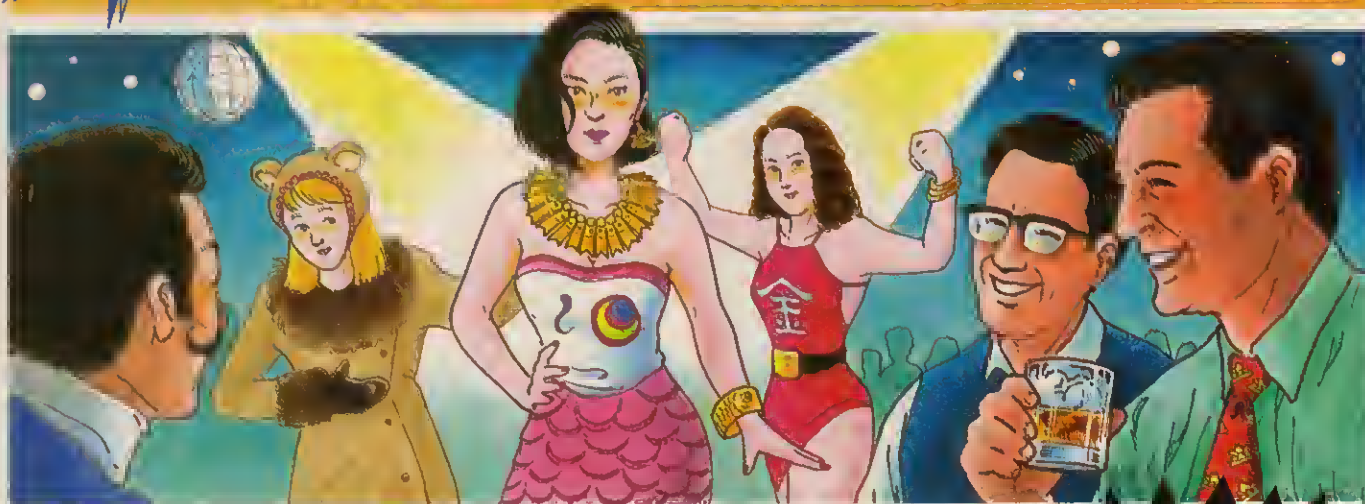
ファイナル ファンタジー  
**ドラクエ、FFを  
ふっとばせ!!**

特別付録 **名作RPG復習ガイド**

徹底攻略 シムシティー  
緊急速報 ワースタ'91選手データ

# 長田ハルさんは世界のホームラン王です！

## ええと MSXゴー！



## MSX探偵団ふたたび 未知との遭遇編

や。毎週「クイズ・ヒントでヒント」を見て直感と連想力に磨きをかけている伊集院太介だ（あと、モザイク処理された部分を見極める力もね）。今回私が引き受けた仕事は、今までとはまったく異質のものだ。まずは私のもとに届いた依頼状を紹介しよう。

「唐突ですが、UFOを探してください。テレビでもUFOはいるなんて言っているけど、まだ見たこ

とがないのでよろしく。あと、宇宙人と写真を撮ってください」（大阪府・増下孝典）

以前から私もこのテの話題に興味はあった。ではさっそくとはかりにピンクレディーの「UFO」のレコードを買ってきたら、依頼状の注意欄に「……とかいうのはナンシ」と書かれているのに気づいた。チッ。しょうがないので私は真面目に調査することにした。

私「UFOってどこにいるの？」  
Mマガ編集者M「UFOは知らんけど、宇宙人ならあっち」

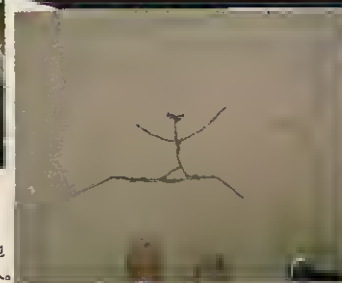
聞き込み調査を開始してから5秒後、最有力情報が手に入った。  
「Mマガ編集部近くの歩道橋に宇宙人が出没する」というものだ。しかも常に怪しげなおどりを踊っているという。ただのヘンな人じ



■Mさんは深夜コンビニに行くとき、この歩道橋を利用するという。

■撮影には快く応じてくれたが、始終地面にはりついたままのヒ……いや宇宙人。

これが  
宇宙人だっ!!



ゃないの？ と思いつつ現場に行ってみると……ほ、本当にいた！

外見は人間に似ている。が、背丈は30センチほどしかなく、体型は異様に細い。間違いなく宇宙人だ。私は宇宙人語を話せないのに、地球にきた目的などは残念ながら聞き出せなかった。しかし一心不乱に踊り続ける宇宙人の姿は、我々地球人に何かメッセージを送っているように見えた。「ボクを踏まないで！」かな。

宇宙人は実在した。ということはUFOもどっかにあるでしょ。多分。てなわけで、増下くんにはちゃんと依頼料を送るときまーす。

で、3月号のプレゼント当選者は長野県の堀内和幸、愛知県の榊原繁彦、埼玉県の北村宏太、東京都の武田裕希、広島県の山本晋士（敬称略）の5名です。おめでと。えーと、品物は桜王吉先生かぎーちのサイン色紙でしたな。当たりハズレ落差が大きいなあ……。

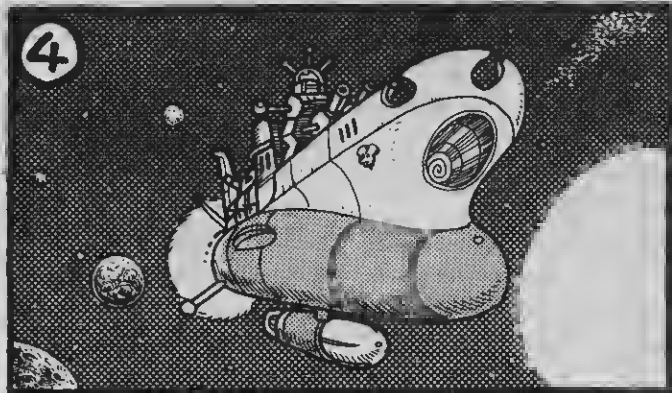
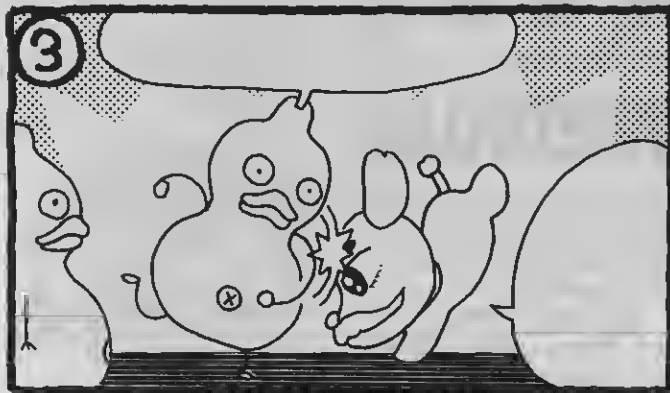
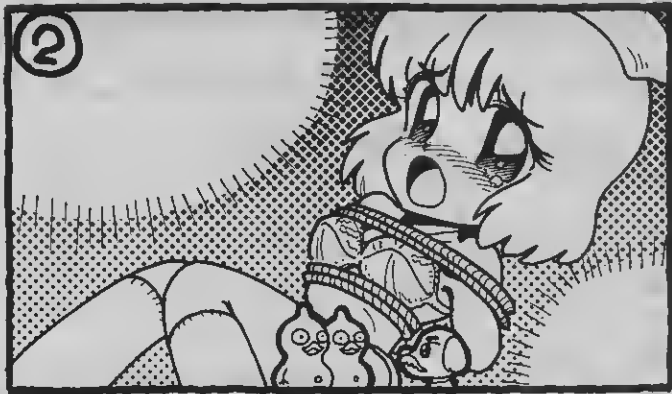
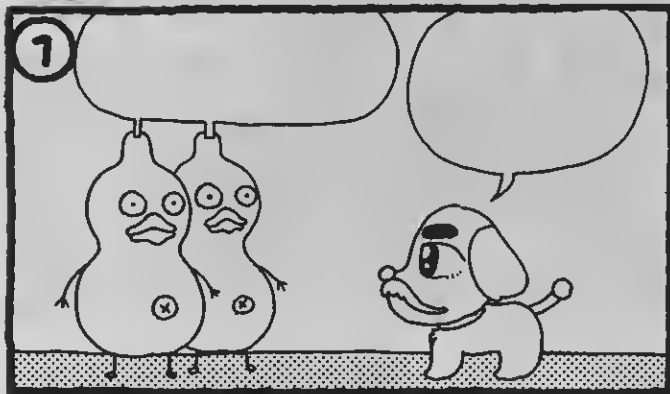


■日清焼きソバUFOも「ナンシ」の対象だった。もったいないので読者プレゼント！

桜玉吉の

お笑い

# 4コマ道場



## かめはめは写真館



撮影/神奈川県 ガスコン金矢

MSX探偵団でも宇宙人を発見したようですが、ぼくの身近なところにもいました。この写真は、金矢家のトイレに出没する宇宙人です。いつも見られているようで、落ちついて用も足せやしません。



## 2どわざにっぽん!

ギヤナ  
X'masとオレとは  
同期の桜  
かすの

神奈川県 ガスコン金矢

2ヵ月連続で入選したのは、神奈川県、ガスコン金矢くんの作品だ。と自分で書くのもバカバカしい。でも、まだ読者からの応募作品が届かないんだもん。

継続は  
かなり



東京都 戸塚ぎ一ち

しょーがないので、ぎ一ちの力が抜けそーな作品も載せておく。力と力は似てるが非なるもの。このほかに、力は正義なり、カうどん、カこぶ、とかあったけどボツ。

# 新 MSX研究所

## 今月のテーマ:入力装置あれこれ

所長 今月は、MSXの入力装置を研究するのだ。

助手 にゅうりょくって一と、アレですか？ 剛を制すとかいう。

所長 それは、柔能く剛を制す。

助手 やだなあ、茶目つけですよ。

所長 入力装置つーのは、キーボードやマウス、それにジョイスティックなどのことじゃな。

助手 そうそう、この前、ジョイスティックを思いきり倒したら、折れちゃったんだよね。最近のはヤワでいかな。

所長 それは、リキミ過ぎじゃ。

助手 ははは。

所長 ところで、今、キミが座っているのが、MENKURIってゆーやつなんじゃが……。

助手 ただの椅子のようにも見えますが、これも入力装置なんスか。

所長 いやいや、MENKURI自体は

入力装置ではない。ちょうど、マウスの操作性を向上させるためのマウスパッドみたいなもんかな。ジョイスティックをここにこーして固定して使うのだ。

助手 へー、なんかゲーセンっぽい雰囲気いいですね。

所長 開発主任の佐藤さん自身、学生時代はゲーセン小僧として名を轟かせていたそうじゃ。「シューティングゲームでは1ドット、2ドットの見切りが必要」と断言する。そして、「もっとゲームセンターの環境に近づけたい」との一念で試行錯誤を繰り返し、ついにMENKURIを完成させたわけじゃ。

助手 聞くも涙の物語ですね。では、さっそくグラディウスをやってみようかな……。おっ、クリアーしちゃった。スゲー！

所長 んなわけねーだろ。



★MENKURIでバトルを繰り広げる、所長と助手。オートバイ誌のボツ写真じゃないぞ。

## 参 考 資 料

### TVゲーム用バトルシート

# MENKURI

定価7800円〔税込〕(送料1000円)

※取り扱い、通信販売のみ  
問い合わせ先

〒955 新潟県三条市田島2-23-3

田島ハイツ203号室

アイアンクラフト

☎0256-33-6111

受付時間(10:00~18:00)火曜日定休

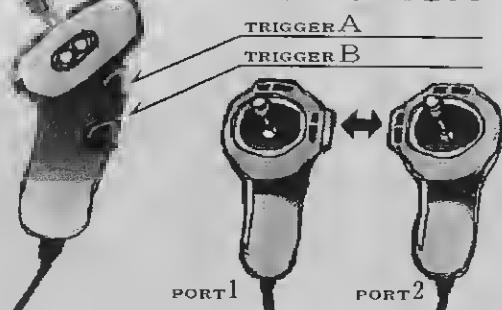


まずは、下図を見てほしい。外観は、アスキーのL5にちょこっと似ている。トリガーAは中指、トリガーBは薬指で操作するのも同じ。しか〜し、大きく違う点はAD(アナログ、デジタル)コンバーターを内蔵したジョイスティックであることだ。意外とスペースを必要とするマウ

スにとって代わるモノであることは断言する。さらに、2台を連結することで、ちょうどラジコンの4チャンネルプロポになるのが特徴だ。このアナログジョイスティックでフライトシミュレーターや、レーシングゲームをしたいと思わないか？ 問題はアナログ対応のソフトが発売されないう。ただの役立たずってことだな。

## ●所長の報告書

### ANALOG JOYSTICK



## ●助手の報告書



パッと見はただの自動車だけど、れっきとした入力装置だ。前座席にあるハンドルがジョイスティックの役目をする(細かいことは気にすんな)。コレの凄いところは入力した方向に実際にクルマが走るという点。つまりゲームをプレーしながらドライブできるってワケ。オシャレ

ー！ さらにクラクションボタンがトリガーの役目をしているので、かなりエキサイトできるぞ。うるさいけど。しかし、こんな素晴らしいアイテムにも欠点がある。弾をよけるために左にハンドルをきいたら電柱に激突してしまったなんてケースがあるようだ。「ほとんどこればっか」という説もあるけど、私の知ったこっちゃないね。

さんの

そこで、私は、福見さんに文書で答えてほしいと翼をかけました。そうです。筆跡鑑定に持ち込みたかったのです。しかし結果は、おたよりの筆跡とは似ても似つかぬものでした。東京都の“いかたこくらげ”さん、あなたをよりによって福見さんじゃないかと疑ったことを深くお詫び致します。でも、福見さんの親類縁者という線は、残ってますね。

[illegible]

懺悔シエーン

アトルシヤン・G・金矢

シェン神父の言葉：チエコ・B・  
福田の場合は、アイテムはおろか、  
武器、防具などの装備品に至るま  
で身ぐるみ剃りでパーティーから  
追い出し、あとで道具屋で換金す  
るといった、人の道に外れたこと  
を平然と行なっています。それに  
比べれば、あなたは、まだまだあ  
まい……じゃなかった、まだマシ  
なほうです。あなたに神のご加護  
がありますよーに。アーメン。



コーネリアスの眠れぬ夜は続く。

### コーネリアスの住むところ係

## くいず物語

# ロジとラジの解答

1ヵ月のご無沙汰でした。皆さんお元気ですか？ ロジとラジは下痢で寝込んでいます。そんなわけで今回は解答と当選者の発表だけです。とってつけたような理由。

まずは2月号のラジのクイズから。問題自体にも責任はあったけど、送られてきた解答のどれもが支離滅裂な文章だったので、大笑いさせてもらいました。その中でもとくにイカスのは「彼女は安堵感に満ちた表情を浮かべていた。ニックは自分の飼っているぎょう虫がまんじゅうを与えられたときに見せるそれに似ている、と思った」という部分が光る福井県の今井信義さんと「私たち大の男が役に立てなくて非常に面目なかったが、

なんにせよ無事に終わって結構結構けこう仮面だ。ワッハッハ」という、何ともオヤジ臭い言い回しを考えてくれた岡山県の大倉裕史さんです。ふたりには図書券アゲル。

お次は3月号のロジのクイズ。答えは「山口百恵と三浦一義」で、相性は81%です。これはほとんどの人が正解でした。で、図書券の当選者は、官能小説を添えてくれた大阪府の福本カーさんと、北海道のペンネーム寛太郎さんです。「目立たせろ」という要望に応えてもう一度。北海道のペンネーム寛太郎さんです。よかったね。

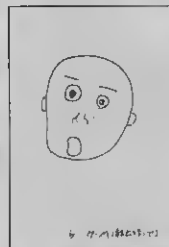
1ヵ月休んだ上にスペースが激減したくいず物語。いったいこれは何を意味するのだからか？

## ● 3月号のラジのクイズの模範解答

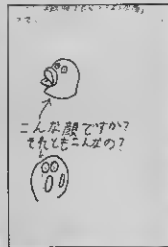
### 鳩が豆鉄砲食らった顔



島根県 千原さつき



京都府 P P M



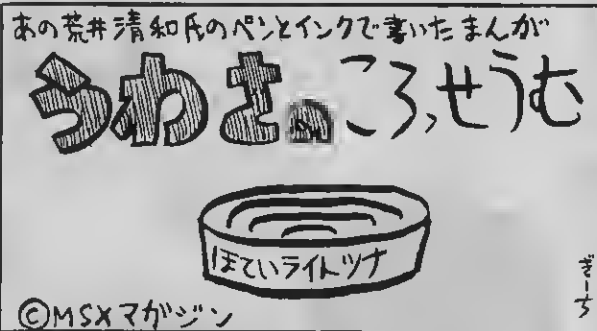
大阪府 佐藤 誠

## ハイ！MSX画報の発売です

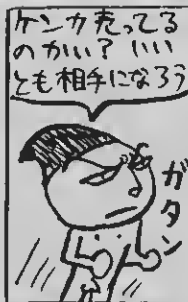
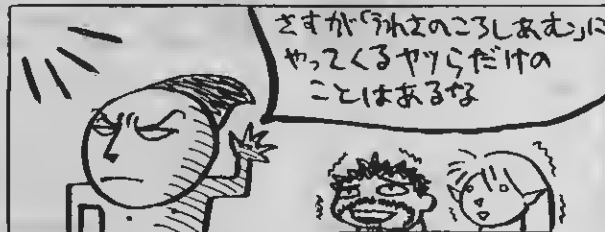
(イースの廃坑面の音楽に合わせて)「ここは/は・い・こ・う(廃坑)/中は/まっ暗だ(まっくら)/ちょっと/こわいな(こわいな)/ほら来るぞ来るぞ来るぞ来るぞ怪物いきなりゲーム音楽の歌詞紹介から始まったのでビックリしたでしょ。え、そんなことないって？ たいした度胸だぜ。そうそう、作詞者は京都府の岡本治さんです。考えようによってはステキかもしれ

れない景品を送るので待っててね。鋭い読者はもう気づいていると思うが、今年の3月号の仕事を最後に元バックスねーちゃんの中村へびが退社した。MSX画報の黄金時代(あったか?)を支えた人物だけに、関係者のショックは大きい。現在中村へびの机は空き机となっているが、MSXゴー関係のはがきはいまだにこの机に届けられる。忠犬ハチ公物語みたいでいいね。

たすね犬



©MSXマガジン



|M|S|X|ゲ|ー|ム|指|南|

# 技あり一本

下のカコミ内のはがきの書き方例を見てください。剣のようなものを持って、「わーい」とか又叫びしてる小男がいますよね。じつはコツを書かないと採用されないのです。久しぶりの大ウソ。



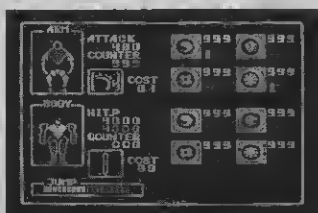
●イラスト/石井裕子

一本

## シードオブドラゴン ビクともしないすごい奴

まず普通にゲームを立ち上げ、最初からゲームを始めます。主人公キャラが転送装置に入るデモのときにキーボードのS、D、F、G、H、J、K、Lを押しましょう。画面の上にディスク入れ替えの指示が出るまで押しましょう。そして画面の指示どおりにディスクを入れ替えると、フリーパワーアップ&フリーコンティニューでプレーでき

てしまいます。シアワセ。  
情報提供：滋賀県 樋口淳



★すべてのパーツが999！ さらにこれが減らないっていうんだから参っちゃうね。

技あり

## パラメデス 小さいことをコツコツと

昔懐かしいゲーム電卓を彷彿させるルールの「パラメデス」に、割と意外な技がありました。

このゲームは役を作ることにより、サイコロを横ライン単位でまとめて消去することができます。しかしあえて役に頼らず、ひたすらサイコロをひとつずつ消していきましょう。するとステージクリア時に、見慣れぬデモとともに

5万点のボーナスが入ります。  
情報提供：愛知県 井上雄大



★言うまでもないがこの技はひとり用モードでないといけない。イヤこれホント。

有効

## MSXディスク通信3月号 あのコにアタック！

ディスク通信3月号に収録されている「うわさのコロシム3」のイロっばい技です。登録所をでるときにHキーを押していると、いつもとは違うメッセージが出ます。さらにもういちど登録所に入り、でるときに今度はHキーを連打しましょう。生半可なスピードでは途中までしかメッセージが見れないので、気合をいれて連打し

ましょう。すると最後には……。  
情報提供：神奈川県 山本勝



★懐かしいグラフィックがでるといってわけじゃないけど、楽しいのでやってみ。

教育的指導

## ディスクステーション22号 猿を木から落とす

なぜか遊ぶこともできるBGV「バレンタイン ゴーゴー」の、ちょっとひねくれた技です。これには「遊んでモード」と「見るんだモード」があり、後者は模範プレーのデモを見ることができます。このモードの最中に本体内部蔵のスピコン機能(ない人はゴメン)を3秒ほど作動させ、元に戻しましょう。すると模範プレーがへぼプレーに

なってしまいます。  
情報提供：岐阜県 石原隆司



★うまくいかなくてムシクシヤしている人にはうってつけの技だ。あー暗い。

## キミも有段者をめざせ！

このコーナーはMSXゲームの裏技、攻略法、マップ、その他何でも募集しています。誌面に採用された方には全員、1000円分相当の全国共通図書券をプレゼント。また技の切れ味に応じて、一本(5点)、技あり(3点)、

有効(2点)、効果(1点)、教育的指導(-1点)のランクに分けられ、それぞれの点数が加算されていきます。合計が5点になれば有段者とみなされ、市販のゲームソフトの中から好きなものを1本プレゼントします。

サーフの隠しメニュー

メインメニューを出し、装備とロードの間の空白にカーソルを合わせ、そして「S」キー(キーボードはF)のトリガーを押しながら、上下左右の方向キーで「A」を押すと、隠しメニューがでるのだ!!  
※SDスリムチューナーが1000円  
〒107-14 東京都港区南青山6-11-1  
青山一郎 TEL. 03-276-1117

107-14 東京都港区南青山6-11-1  
MSXマガジン編集部  
はがきの書き方  
6-11-1

はがきの書き方

# MSX Rap in '91



## コニチワ赤ちゃん

入学式の数日後には必ずクラスメートどうしの自己紹介の場が設けられるわけだが、これがどうも苦手で……という人も少なくない。そんな人のために『これでバッチリ、クラスの人気者になれる自己紹介法』をお教えしよう。「ニーハオ。ポクの名前はタ

ケちゃんマン! (ここでコマネポーズをとる) ……おっと間違っちゃった、メンゴメンゴ。(名前)で一す。出身地はM78星雲、趣味は盗聴とビルクライミングさ!」以上の文を朗らかに読み上げればオーケーだ。じゃ、グッドラック! (実際にやたらどうなるかなあ……)

## Keyword: START

### どーかーコトなのか?

始まり。要するに、こんなコーナーが始まったワケだ。M. C. ハマーとまではいかないにしても、いとうせいこうのラップぐらいバワフルに迫るので、もの好きな読者はよろしくねー。いとうせいこうといえ、個人的に恨みがある。高校時代に彼の髪型をマネしたら、クラス内はおろか文房具屋の女性店員にもバカにされたのだ。覚えていろよ、せいこう。

### まんがはじめて物語

「クルクルバピンチ ヨボベツピボ、ヒヤ ヒヤドキンチョの」とくれば毛沢東、じゃなくてモグタンだ。TBSテレビがしつこく(おい)続けているうんちくアニメシリーズの第1弾「まんがはじめて物語」のマスコットキャラクター

である。話の初めと終わりだけ実写のヌイグルミ、あとはアニメ絵で登場するのだが、何か意味があるのだろうか。謎だ。このシリーズの最新作は「まんがはじめておもしろ塾」内容はともかく、お姉さん役がカワイイという話だ。見なきゃ。

### 始球式はいつだって

'91年度プロ野球ペナントレースが始まった。果たして今年は何の選手が引退するのだろうか? コリヤ少し気が早すぎたな。失礼。開幕戦の名物は何といっても始球式。エラソーな肩書を持ったオヤジがへろへろ球を投げる

アレだ。これはこれでいいが、どうせならヤル気を見せてほしい。現在の地位を投げうって2ヵ月くらい猛特訓して、いざ本番で「外角ギリギリのシュート」とか投げしてくれる人、いないかな。あ、地位がなくなっちゃ出れないか。難しいところだな。

### さいしょパワー

スポーツやゲームなどは1回目がワリとうまくいき、その後の2~3回は全然ダメというケースが数多く見受けられる。これが俗に言う「さいしょパワー」である。感覚的に知らないと、細部へのこだわりなど生まれようがない。したがって、ある程度のセンス

さえあれば1回目はスムーズにいくというワケである。このパワー、状況によっては素直に発揮しないほうがいい場合もある。私など、持ち主の友だちがクリアしていないシューティングゲームを初プレーで終わらせてしまったことがある。これは思いきり気マズイ。



# 私 がここに いるわけ

Mマガ編集部には個性的なスタッフが20人ほどいる。もちろん編集部で働くことになったきっかけも十人十色。それらをいくつか紹介するので、こういう業界で仕事をしたい人と思っ

ている人は参考にしてみてはどうだろう。一部ウソもあり。

吉田孝広(ドット 絵師)……「吉田工務店」のコンストラクション作品が優れていたの。

ぎ一ち(雑用記事)……応募した4コマまんががウケたので。ロンドン小林(ゲーム攻略記事など)……本名が小林ひとみと1文字違いだったので。

# 初 投稿 です

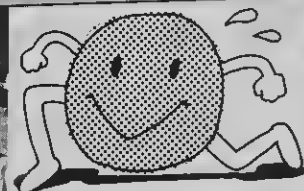


富山県 よかよか

# 三 つ子の魂、百まで

「物の名前を間違えて覚え、会話中にその名前を口走って笑われてしまった」という経験は誰も一度はあるだろう。さらにウッカリさんは、それをたんなる言い間違いとしてゴマカせないので、かかなくてもいいジをかいてしまう。根が深いだけに笑いをとり越して気の毒にさえ思え

てくるが、当の本人たちはさして気にしていないらしい。あるウッカリさんに言わせれば「今まで自分が正しいと思っていたことが一瞬にして崩れ去るときあの感覚は、何度味わっても新鮮」だそう。にしても、ネットワークのホスト用プログラム「網元さん」が「つなもとさん」というのはアンマリだ。



# こ れでいいのか?

野比のび太の母親と並んで本名が謎に包まれている人物といえば、バカボンのパパである。『バカボンのパパ』が本名だ、という人もいれば、イヤほかにちゃんとあるはずだ、という人もある。有力筋(元祖天才バカボンフ

ァンの友人)によると、本名はキャロルだそう。あの顔でキャロルですか……。

ところで、いきなりなぜこんな話題が出たのか。ホラ、バカボンのパパの子供にいますじゃありませんか、『ハジメ』ちゃんてのが……強引!



# こ れで 開会式を 終わります

なんか不安になったので、フォローしておきます。せいこう……いや、いとうせいこう様、私は本当はファンです。小説「ノーライフキング」はまだ読んでいないけど、CDは持っています。「東京ブロンクス」を一日一回以上口ずさんでいます。だから気を悪くしないでください。あ、終わりか。じゃ、また。

# M マガはこーして始まった

現在、MSXマガジンが店頭に並び、読者の元に届くのも、ひとえに創刊したからである。そう考えると、いちばん最初に世に出たMマガは偉大なんだ。それがどんな感じか、ちょっと見てみましょうかね(創刊0号をパラパラとめくる)。現在とは逆の右トジで、文章もタテ組みになっている。誌面の雰囲気はMマガ

の兄弟誌のアイコンに近い。具体的な内容は、やはりMSX一色。中には「世界に広げようMSXの輪ッ!!」なんて見出しもあって、多少気恥ずかしいデス。かと思えば、桂文珍や梅図かずお、椎名誠(!)のトーク記事があったりと、なかなかバラエティーに富んでいる点も見逃せない。ちなみに定価のほうは200円。……にひゃくえん!?



# おたより ハッスル

たよりがないのは元気なしるし、なんて言ってもらえないぞ。このおたよりハッスルは、みんなからのおたよりだけが、おたよりなんだからね。元気なみんなは、おたよりハッスル!!



**あ**っ、そうだ。今度から五十音順にはがきを載せましょう。わざとらしく「あ」から始まっているからね。ところで、ぎ一ち。ではなく、ぎ一ち先輩、今度、会ったときに弟子にしてください。そうでないと、さきさまの中のポヨン星人を呼び集めて……。う、うそです。ぼくはマジメな青年です。などと書きながら、ぼくは12歳の若造だったりします。あ〜あ、や〜めたつと。こんなこと書いてるとおなか痛くなって、シュルシュルシュボンと消えるんだもん。

(福岡県 パンパカの残党)

♡ なんて、ぎ一ちあてのはがきって、こーわけのわからないのが多いんだろうな。ま、このはがきを選んでしまったからには、しょうがない。今回だけは、特別にパンパカの残党くんの意見を取り入れて、おたよりの書き出しが、あいいうえお順になるように選んでみよう。不幸にも、わ、とか、ん、とかから、おたよりを書き出してしまった人は、今回は、採用される可能性がない。シュルシュルシュボンと諦めてくれ。

気分屋の編集者

**い**やー、もうすぐ待ちに待ったF1GPの開幕戦ですね。私は、'87年からF1のファンですが、編集部みなさんの中にF1ファンはいますか？ ちなみ

に私は、大のフェラーリファンです。セナがなんだ。中嶋がどーした。マクラーレンなんか目じゃないぜ。がんばれフェラーリ!

(奈良県 奈良の三冠王)

♡ M マガ編集部でもF1の熱狂的なファンがたくさんいます。たとえば、ロンドン小林は、昨年の日本GPを観戦するため、原稿をすっぽかして、鈴鹿に馳せ参じたほどのF1フリーク。編集部では大ひんしゅくを買いました。それでは、ロンドン小林にF1の魅力を語ってもらいましょう。

「あなたにとってF1観戦と仕事とでは、どちらが大事ですか？」  
「……………」  
「ありがとうございました」  
「そりゃ、ないッスよ〜」

ロンドンいちめの編集者

**馬** のひずめは中指が大きくなったものだと言生物の時間に習いました。とても恐ろしくなりました。

(東京都 みいや・いうなつく)

♡ ぼくの右手の中指には、ペンダコがありますが、もし、このペンダコがどんどん大きくなって馬のひずめのようにになったら、とても恐ろしいです。ぼくの左手の親指は、ジョイカードダコ（こちらは少々、皮が厚くなっている程度）がありますが、もし……（以下略）。ときたま、指一本で腕立て伏せが

できるヤツがいるけど、そのうち馬になってしまうかもしれないぞ。気をつけるように。

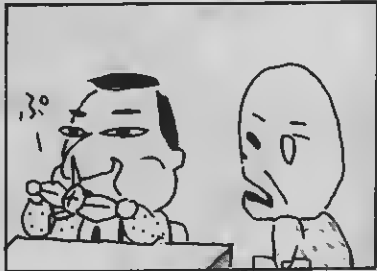
うまし編集者

**M** マガ編集部の皆様、ご機嫌いかがでしょうか？ 私は、なんかへんな猫と生活しております。なにがへんかという、とろろと、なますと、かまぼこが大好きなんです。とろろを食べるというのは、だしのせいかと思ひ、だしの入ってない、とろろをあげたら食べたんです。食べる姿といたら、もう、見ちゃいられません。なんか菅沢美佐子みたいで……ボカッ。

(神奈川県 R・田中一郎)

♡ ぼくも、とろろは好きだなあ。故手塚治虫先生のマンガでしょ。それは「どろろ」となるの……トロロ! はいはい、わかりましたよ。でも、とろろって、おいしいけど、食べたあと、口のまわりががゆくなりませんか？ だから、口のまわりに、とろろがつかないように気をつけて食べなきゃならない。それに、もうひとつ、とろろを食べたあとは、ぜったいにお茶を飲んではならないというのが我が家のきまりです。どうしてかという「とろろを食べたあ

のきき君  
この書類  
のきき君  
NO. 18974174 @



と、お茶を飲むと中風になる」とさんざんオフロから聞かされていたんだよね。どういう根拠があるのかは知らないけどさ。で、菅沢美佐子がどうしたって？

オフロの知恵袋編集者

**お** なじとこさがしが終わってしまっても残念です。ああ、なつかしいなあ、よく授業中にやって、先生にMマガを取り上げられたっけ……。ところで、私は声を大にして言いたい。「効き目が長いから1日2回!」。ちがーう。「もりけんのすけべて悪いっ! が、さみしいぞーっ!」と。昔は、学校でこのページを開くと、男たちがむらがつてきたのに、最近は頭数が少な〜い。さ、さみしい、さみしいよーっ。そういえば受験しました。

(山梨県 田中秀一)

♡ で、受験のほうは、うまくいったのかな? このコーナーあてにも、「おなじとこさがしが終わってしまったのは残念」というおたよりと同じくらい、「今は、受験を控えているので、合格したら、思いきりMSXで遊びます」という、おたよりが届きます。きっと、この号が書店に並ぶころは、MSXで遊びまくっているだろうな。ちなみに、大きな声では言えませんが、もりけんは、ずっと前に早稲田大学を中退しました。

効き目は右目の編集者

**か** ぜに負けるなベビー! (東京都 西島明彦)

♡ あたたかいづかいありがとうございます。べつに「花粉症に負けるなベビー」でもよかったのですが、「か」から始まるおたよりが少なかったんで、このおたよりを見たときは、ホッとしました。編集部でも風邪が流行ってまして、ひとりが風邪から治りかけると、べつの編集者が風邪をひく、といった感じで、いっそのこと、風邪で編集部閉鎖になってくれたら、どんなにいいかと思います。

出社拒否症の編集者

**ぎ** 一ちの「原作けっこー無視まんが」は、けっこーおもしろい。これからも、ずっと続けてください。

(大阪府 渡辺賢一)

♡ 勝手にエサを与えないください。調子に乗りますから……。

調教係の編集者

**グ** ラフィック関係の記事を載せてほしい。たとえば、読者の描いたCGを掲載するコーナーを作ってほしい。

(北海道 原田修治)

♡ わかりました。CGですね。編集企画会議にかけてみます。

CG(カーグラフィック)が愛読書の編集者

**ゲ** ームの記事や裏技をもっと多く載せてください。(栃木県 酒井一臣)

♡ 酒井くんをはじめとして、多くの人から同じような内容のおたよりが届きます。しかし、その一方で、「ゲーム記事をもっと少なくして、そのぶん、テクニカル記事を多くしてほしい」というおたよりも届きます。どちらもMマガには、欠かせない情報だと思います。

二律背反に悩む編集者

**こ** のおたよりコーナーでは、こ(この)や、ぼ(ぼく)などが書き出しに使われていると思う。そんなことを思っている僕も、しっかり、「こ」から始まっているのだ。

(埼玉県 のんきな父さん大ファン)

♡ というわけで、調べてみました。'90年1月号から12月号までの1年間に採用されたおたよりは84通。このうち、一番多かった書き出しの文字は、「ほ」で13通。もちろん漢字の「僕」も数に入れてあります。二番目に多かったのが、「な」と並び、「こ」が6通で2位という結果になりました。

集計係の編集者

のんきな父さん 桜玉子 No.18741750



## 祝、おたよりギャラリー



兵庫 平郡 誠

## 時空を超えてタイムボカン

この原稿が本になり、書店に並ぶまで1ヵ月(おたよりハッスルは締切が早いのだ)。つまり、読者のみなさんからすると、おたよりを書いてから、2ヵ月間くらいのタイムラグがあるんだよね。たとえば、「たった今、赤ん坊が生まれました」というおたよりを、みんなが読むとき

は、もう2ヵ月。蛙の赤ちゃんなら、立派な大人だ。

<あて先>

〒107-24

東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
(株)アスキー  
MSXマガジン編集部  
ドロソジ様係

# MSX人生相談



人生相談指南役  
もりもり博士

教訓:聞くは一時のハジ、聞かざるは一生のハジ!!

●イラスト/赤山秀文

## ドラゴンナイトⅡ



2階の超ヘビードアの  
ところで困っています。

酒場でバーンを仲間に  
加えるのは知っているのですが、  
酒場に行ってもバーンと会うこと  
ができません。ドアと酒場を3、  
4回往復してみましたがだめでし  
た。どうすればいいのですか?

沖縄県 田島朝徳



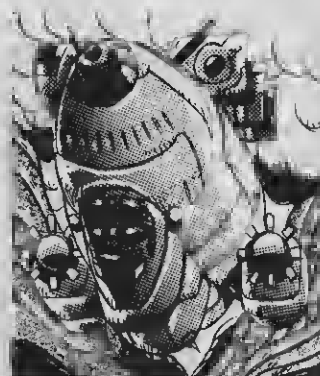
## ローグアライアンス



パデルの町の外の、  
SPHEREと思われる  
ダンジョンで、割れ目

の中の光るものの取り出し方と階  
段から右に5マス目の所のドアの  
開け方、階段から左に1、下に2  
マスの所のレバーの効用を教えて  
ください。よろしくお願いします。

岡山県 廣田幸子



前作もそうだったのだ  
が、このドラゴンナイト

Ⅱは、シナリオ重視  
型のRPGになっているから、イベ  
ントのほとんどは、アドベンチャ  
ー的な展開をさせていかなくては  
ならない。そういうわけで、ここ  
も酒場と塔を往復しているだけで  
は永遠に何の変化も起こらない。  
行き詰まったな、と思ったらいろ  
んな人にメッセージが変化しなく  
なるまで話を聞いて回るようにす  
れば次の展開が見えてくるよ。こ  
の場合はとりあえず長老に相談し  
てみればいいんじゃないかな。



## ウィザードリィ2



今、地下6階にいます。

E1N2にメッセージが  
あるんですけど、どう  
しても答えがわかりません。手が  
かりの3つのメッセージを読んで  
もさっぱり意味がわからないし、  
ほかにヒントはないようだし。お  
願います、教えてください。

大阪府 藤田剛



この問題がウィズ2最  
大の謎になっているんだ  
けどね、ま、シナリオ

3も移植されたことだし、もう教  
えてしまってもいいかなあ。3つ  
の手がかりの中で重要な言葉を抜  
粋すると「騎士」、「ダイヤモンド」  
が浮かび上がる。これを並べて替  
えて英語にすると……。できた言葉  
は「THE KNIGHT OF DIAMONDS」、  
つまりこのシナリオのサブタイト  
ルだね。答えを言ってしまうと、  
なーんだ、って感じかな。



うむ、ではまずレバー  
から説明しよう。これ  
は動かしたメンバーが

気絶してしまうというもので、そ  
れ以上の効果はないから動かす必  
要はない。次に割れ目の中のもの  
のだけど、キミの説明の仕方だと、  
階段から下に5、左に1マスのと  
ころにあるモーのマジックショッ  
プであるものを買えば解決できる。  
そのあるものは、白くてかわいい  
動物に関係したものだ、と言え  
ばわかるかな? 最後のドアは、割  
れ目の中にある鍵を使えば開く  
ので、心配することはないだろう。



## ファイナルファンタジー



火のカオスを倒し、氷  
の洞窟に入って浮遊石

を取ったところまで進  
んだのですが、そのあとどうすれ  
ばいいのかわかりません。たぶん  
飛空艇を手に入れるのだと思いま  
すが、どこに行けばいいのですか。  
どうか、教えてください。

岐阜県 小林信秀



ふむ、まあ町の人の話  
をよく聞いていればお  
およその場所はわかる

ようになっているんだけどね。今  
から話を聞きに戻るのも面倒だろ  
うから、教えてあげるとしよう。  
その場所はリュカン砂漠、位置  
はクレセントレイクの町の南だ。  
ここで浮遊石を使用すれば、砂漠  
に埋もれていた飛空艇が浮かび上  
がるというわけだ。これで、北半  
球へ行くことができる。とりあえ  
ずどこかの町に行ってみよう。

## ラストハルマゲドン



戻らずの塔にどうしても入れません。レベルが低いのでしょうか。

今、全員レベル20以上になっています。石版は何か意味があるのですか。建物と宇宙船のイベントはすべて終わらせています。ここで詰まってもう2年経ちます……。

石川県 岸本晃枝



ふむふむ、これは懐かしいゲームだね。今となっては資料もないだろうから、もういちど復習しておくでしょう。宇宙船でガルマの鍵は入手しているよね、まずこれがひとつ目のポイント。次のポイントは地表に点正在している108枚の



石版をすべて読むことだ。この石版はそれぞれが決まったメッセージを持っているのではなく、新しい石版を発見するたびに次のメッセージが表示されるようになっている。だから、第108章のメッセージが登場したら、すべてを読んだことになるわけだ。とりあえず、今キミがやるべきことは、石版を探して読むことだね。



## どーにもこーにも解けないときは…

このMSX人生相談では、皆さんのゲームに関する質問を受け付けています。RPGの謎の解きかた、アクションゲームのボスキャラの倒しかた、etc……。質問される場合にははがきに、質問するゲーム名、質問の内容、悩んでいる場所に至るまでのゲーム進行過程、持っているアイテム類などをできるだけ詳しく書いて下のあて先に送ってください。電腦心理学者、ペーター・F・もりもり博士が親切丁寧に答えします。

...

## あなたのイラストをお待ちしています

このコーナーでは質問と同時にイラストも募集しています。はがき程度の大きさの紙に、スミ1色で、なるべくゲームに関する絵を描いてください。採用された方にはお礼として、図書券3000円分を差し上げます。ペンネームを使っても結構です。

あて先  
は  
こちら

〒107-24  
東京都港区南青山 6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
(株)アスキー  
MSXマガジン編集部  
MSXボー！人生相談係

## 愛のイラストコーナー!!



●ZUKA

◆どこがどうウルティマなのかわかんないけど、男は渋いし、ねえちゃんはおっぱいからいいかな。

◆神々しいほどの迫力があるね。描き込みも細かいし、このままパッケージに使えそうな感じだね。



●飛鳥五郎

●アンバー



●花細工翼

◆そうだね、できれば早く出してもらいたいものだけど、もしかしたら出ないかもしれない……。

◆優子のコスチュームはいつもてもいい。服のデザインだけならワルキューレといい勝負だよな。

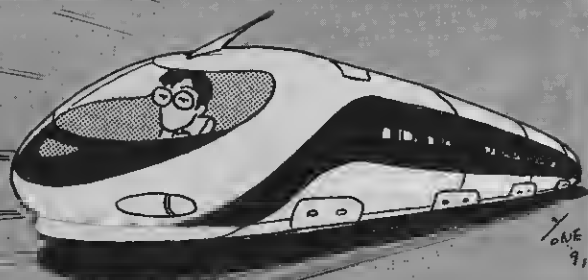
●霧河みゆき



◆現在のゲーム別イラスト応募数、ダントツのトップは、このフレイ。主人公が女の子だと強いねえ。

# 米田裕のハイテクワンダーランド

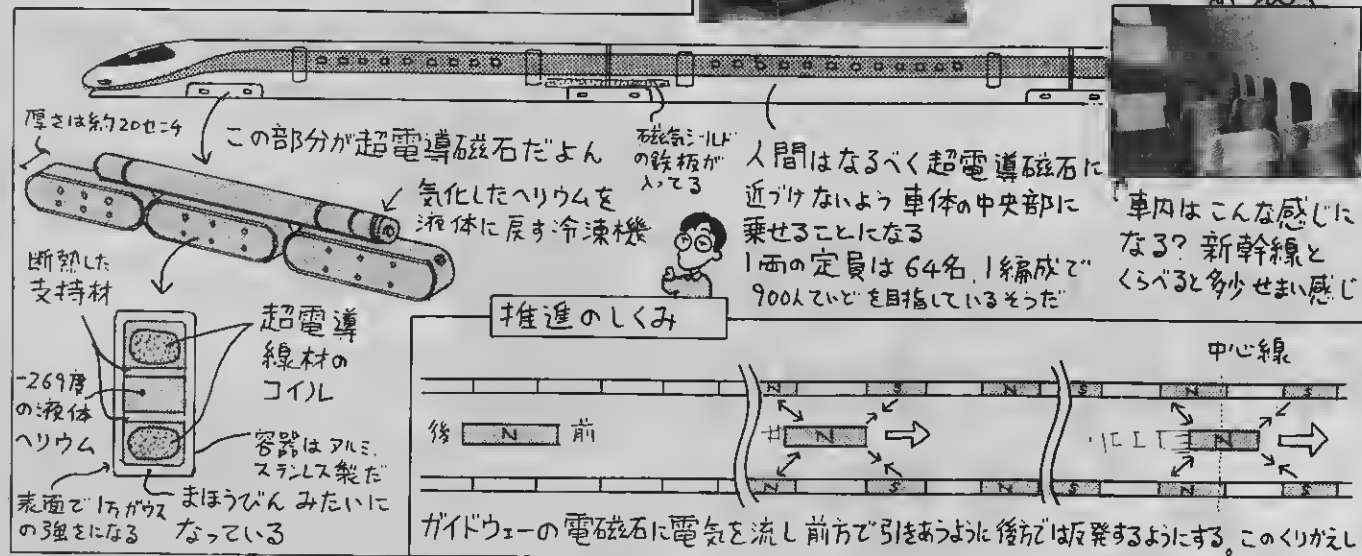
## リニアモーターカーの巻



次世代の乗り物として注目されているリニアモーターカー。山梨県に実験線ができることによって、実用化に向けて一歩踏み出した。そこで、意外と知られてないリニアモーターカーの仕組みを紹介しよう。



これが「マグレブ」だ  
外観のモックアップ



ばくが幼いころには、祖母が大阪にいたものだから、1年に1度は必ず大阪に行っていた。もの心がついて最初の記憶にある超特急列車というのは「こだま号」だ。と言っても現在の新幹線「こだま号」じゃないぞ。昭和33年に登場し、東京-大阪間を6時間50分で走る、当時としては夢の超特急だ(歳がバレますねー)。だけど、あんまり特殊な電車に乗ったという感覚はなかった。線路も車両も普通の電車の延長にしか感じられなかったからだ。

やっぱり今までと違う乗り物という感じがしたのは、昭和40年に新幹線に初めて乗ったときだ。停車中から聞こえる金属的な唸り音、開かない窓、広い車内。走り出す

ときのショックのなさ(開業時はホントに静かだった)。これこそ夢の超特急だと思ったものだ。ところが、当時の少年マンガ誌には、次世代の夢の超特急は浮上して走るというイラストが掲載されていた。いくつになったらそれに乗れるのかなーと待ち続けた少年も、いまじゃりっぱなおじさんだ。早く乗りたい夢の超特急(死語だね)ということで、話題のリニアモーターカー取材してきたよん。

リニアモーターカーは、地上より少し浮上して、すごいスピードで走るということは、みんなも知りたい知っているね。もう少し詳しい人なら、超電導磁石を使っているということも知っているだろう。ところが、そのぐらいで威

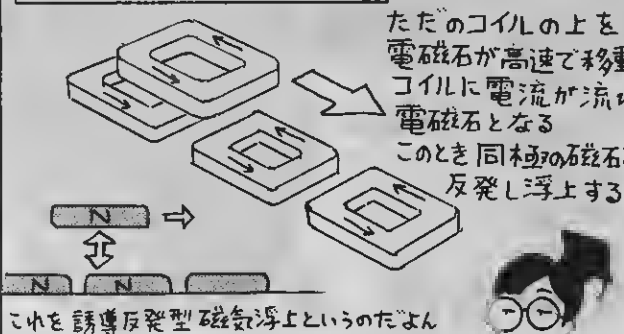
張っちゃいけないよん。どうやって浮くかとか、ひとつの線路(?)を何台もの車両が同時に走るときはどーするのかと考え始めると、夜も寝られなくなっちゃうの三球照代と化してしまうのだ。そこらへんを今回は説明しちゃおう。

まず、リニアモーターカーというのは和製英語なので、磁気浮上の英語マグネティック・レビテーションの略を使って、マグレブと呼ぶことにしちゃう。これだけでひと味違う感じがするでしょ。このマグレブは、いままでの電車と違って、走行のために車体に電気を送ることはないのだ。えーっと思うだろうけど、本当なのだ。車体には極端な話、超電導磁石しかない。この磁石は、一度電流を流

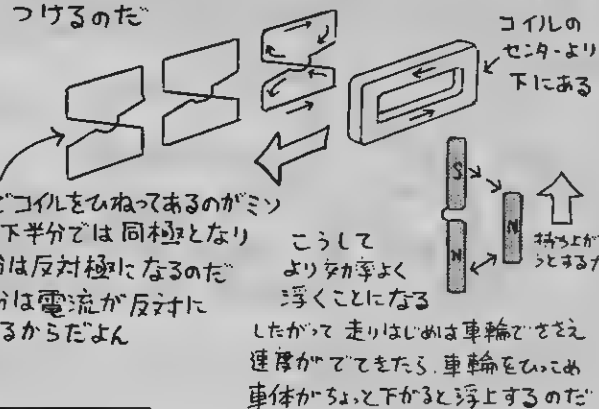
せば永久に流れ続けるから、電気を使わない。超電導って不思議な感じがするけど、仕組みとしてはこうだ。

まず、ニオブとチタンの合金系で作ったコイルがある。これをマイナス269度の液体ヘリウムの中に漬けてやる。そうするとコイルの電気抵抗がゼロになるので、電流を一度流すと流れ続ける。このコイルに永久電流スイッチ(パルスシステント・カレント・スイッチを略しPCSという)をつけておいて、外部からの電流を遮断しても、あら不思議、コイルの中ではずっと電流が流れつづける。つまり電気を流さなくても、ずっと電磁石でありつづけるわけだ。これがマグレブの心臓部となる。

## 浮上のしくみ



山梨の実験線ではこの浮上用コイルを側壁につけるのだ



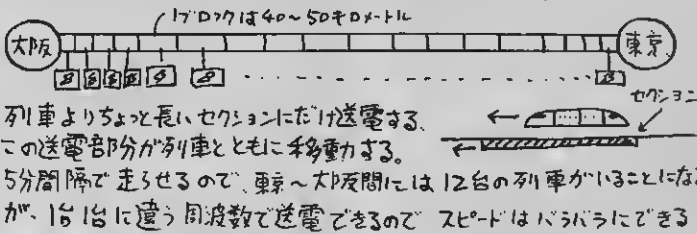
山梨の実験線では推進、浮上、案内の電磁石はすべて側壁におかれる

だから浮上用コイルを下においている想像イラストは違っているのだ



## 運行のしくみ

東京～大阪を18のブロックにわけ、1つのブロックごとに1つの変電所が受け持つ。さらにブロックはセクションという単位にわけられる。



最高時速600キロ、東京～大阪が約1時間半。これならマグリブ・デートなんてのもできるかも。しかし、関西の女もって神戸→京都(約1時間)くらいは住んでいると、恋は成り立たないと思ってるのよな。とほほ……



この超電導磁石をレールにあたるU字形ガイドウエーに置き、走らせるには、ガイドウエーにある電磁石をN極、S極と交互に変えてやればよい。つまり超電導磁石をN極とするとガイドウエーの電磁石を、超電導磁石の前方をS極、後方をN極にすると磁石の吸引、反発力によって前へするっと進む、そして超電導磁石の中心線がガイドウエーの電磁石の中心線と一致した時に、こんどはガイドウエーの電磁石をN極S極反対にしてやる。またまた吸引、反発力によりするするっと前へ進む。あとはこの繰り返しだ。

マグリブはこうやって進むものだから、ガイドウエー全体の電磁石に電気を流すことはない。マグ

レブの車体の長さより、ちょっと長い距離だけ電気を流してやればよいのだ。このときのガイドウエーの電磁石の極の変換によって、マグリブの速度は決まる。たとえば50ヘルツで時速500キロになるように調整するのだそうだ。ということは、東京～大阪間にガイドウエーがあるとすると、これを18ぐらいのブロックにわけて、さらにマグリブの車長にあわせて、いくつかのセクションという単位にわけろ。ここに、車速を決める周波数をもった電気を、セクションごとに送電しなければならないということになる。こりゃ、とても人の手ではスイッチを切り替えられない。コンピューターちゃんの仕事だねということ、マグリブ

には運転手はいらないのだ。

推進の仕組みはわかったと思うけど、どうして浮上すると思う？これも、電磁石を下にずーっと並べて置いて、マグリブの進みかたにあわせてN極とS極を反対にして、磁石の反発力によって浮かすと思ったでしょ。残念でした。マグリブの下に並べておくのは、電磁石でなく、ただのコイルでいいんです。そこへ超電導磁石を持ったマグリブが高速で進んでくると、電磁誘導によってコイルに電流が流れ電磁石になる。このとき電流の向きが逆になるので、超電導磁石と電磁石は同極となり、反発力で浮き上がるというわけだ。これなら、浮上には電気はいらないね。つまり停電になっても浮い

ているわけだ。この方式での欠点は、かなりの速度でないと浮かないということだ。そのため、マグリブは時速100キロまでは、車輪を使って走行することになる。山梨での実験線では、浮上用のコイルを下ではなく、側面に並べ、案内用電磁石と兼用させることにしたそうである。この仕組みはイラストで説明しよう。蛇足だが、この電磁誘導によってどこからも電気をとらず、電気を車内に供給できる。電車でいえば、パンタグラフがいらないということと同じことだ。

マグリブは、自然界の4つの力のひとつ、電磁力をストレートに使っている感じがして、やはり今までの乗り物とは一線を画すものだと思う。うー、早く乗りたい！

# コンピューター RPGを創る

竹内 誠



●イラスト/横山 宏

## 第4回 戦闘システムの細部を考える

### 戦闘解決の順番

さて先月は、戦闘の命中とダメージの算定を説明したところで終わってしまった。今月は、戦闘システムの細部について詳しく考えてみることにする。

戦闘には、必ず順番が必要になる。順番のない戦闘は、どこから処理していいのかわからなくなってしまうので、順番の決定も地味だが大切な処理なのである。

まず先月号で書いた、ランダム型とパターン型の違いについてもっと突っ込んで考えてみよう。まず戦闘順番をパターン型にすると、扱う数値と手順が少なくなるというメリットがある。つまりパターン型には、変数が必要ないので処理が簡単になり、システムが簡略化できる。逆にランダム型にする

と扱う数値と手順が増えて、システムが複雑になる。

では実際に、パターン型とランダム型の処理手順を説明しよう。まず、システムが簡単なパターン型から解説しよう。パターン型の場合は、まず最初に戦闘解決手順が決定している。

- ①最初に必ずキャラクター側から行動して、攻撃命中やダメージの判定をしていく。
- ②キャラクター側の行動がすべて終了してから、モンスター側の命中やダメージの判定をする。
- ③モンスター側の攻撃が終了したら、再びキャラクター側の行動に移る。キャラクター側かモンスター側か全滅するまで、手順を繰り返す。

これがパターン型の戦闘解決の順番である。すぐにわかっただろうが、単純なので処理は簡単であり、また戦闘結果が予想しやすいシステムとなっている。戦闘結果が予想できるというのは、1戦闘ターンが終了した時点で先に行動できることが決定しているので、治療呪文やアイテムを使うことによって死にそうなキャラクターを必ず助けることができるのだ。

逆にいうと、これは戦闘にスリルがないということでもある。いつ死んでしまうかもしれない、という、緊張感がなくなってしまうのである。

戦闘に重点を置く場合には、このパターン型の戦闘解決方法はあまり良くない。だがイベントなどの戦闘以外の場所にゲームの重点を置くなら良いシステムである。



●戦闘はRPGのもっとも大事な部分。ここがツマランと、誰も遊んでくれないぞ。

では次に、ランダム型の戦闘解決の手順を説明しよう。

- ①まずキャラクターとモンスターで個別に戦闘のイニシアティブを決定する。
- ②イニシアティブの高い順番からキャラクター、モンスターの区別なく行動して攻撃の命中判定などを開始する。
- ③キャラクターかモンスターの攻撃によって、どちらかが全滅したときに戦闘を終了する。

これがランダム型の場合の手順である。パターン型と違って戦いの前に毎回、行動する順番を決めて、それを覚えておかなければならない。ただキャラクターの行動が、モンスターの先になるかあとになるかわからないので、戦闘に緊張感があるのはたしかである。どちらを採用するかは、デザイナーの好みである。ここではシステムが複雑になるが、ランダム型の戦闘解決順番を採用する。

さて、次は戦闘に必要な選択肢を決めなければならない。

## 海外ゲームに目を向けろ!

### BANE OF THE COSMIC FORGE

ゲームデザイナーをめざすなら、海外の新作にも目を光らせておきたいものである。

さてそこで今月の紹介ゲームは、最新のウィザードリィである。題名はBANE OF THE COSMIC FORGE。

ゲームシステムは、今までのウィザードリィとはまったく違っている。

攻撃の方法は武器によっていろいろ選択できるし、パリーの方法も4種類ある。なによりすごいのは武器

の種類や各種行動に対してスキル(技術)が設定され、それぞれのスキルを上げていかないと、強力な武器を手に入れない。迷いのグラフィックとモンスターも、かなりリアルになった。

今はIBM-PC版とAMIGA版しか出てないが、友達にハードを持っているなら押しかけよう。おこすかいを貯めて、AMIGA500を買ってしまおうのも豪気な良い。



●シナリオは奥が深くシステムもグッド。



●英語を訳さねばならないのが難点か。

## 戦闘状態の行動選択

戦闘といっても、行動は戦うだけではない。戦闘には、戦う以外の行動も必要なのである。今度は戦闘に必要な選択肢を決定することにする。

ウィザードリィを例に出すなら戦闘のときに出る選択肢は、戦う、逃げる、呪文、アイテムを使う、バリーという5つである。

これが最新版のウィザードリィ BANE OF THE COSMIC FORGEになると、戦う、バリー、呪文、装備、アイテムを使う、隊列を変える、隠れる、などの基本的な選択肢だけで7つになる。さらにこれにキャラクターの種族などによって、特殊な選択肢が増えるのである。もちろんここでデザインしているゲームには、こんなに選択肢は必要ないと思う。ここではシンプルに戦闘、バリー、逃げる、呪文、アイテムを使うの5つの選択肢を使うことにする。

さてそこで、選択肢それぞれについて処理するためのシステムが必要になってくる。

戦闘については、先月に言った戦闘処理システムがあれば十分である。また、バリーとはモンスターからの攻撃を回避する行動である。ドラゴンクエストのコマンドというなら、「まもる」だ。

## ゲームデザイナーへの道

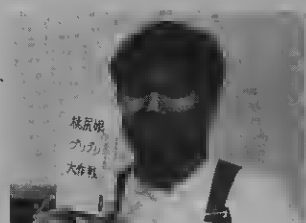
さて本を読んで、その中で得たアイデアをノートに書き始めた。これでデザイナーへの一歩を踏み出したと思ったら、まだ甘い。

最近ではビジュアル重視という波がコンピューターRPGを襲っているのだ。つまりシナリオの合間に、きれいなグラフィックを入れて雰囲気を感じ上げようという、あれだ。

シナリオを作るときにも、ここでこんなグラフィックを入れようか、などと考える必要はない。そんなときのために、映画をたくさん見ておきましょう。映画のジャンルは選り

好みしないで、なんでも見るようにしよう。もちろん見て感じたことは、ちゃんとノートに書いておくこと。プログラムなどを買って、資料として取っておくのも悪くない。

ロードショーなんて何回も行けないという人は、レンタルビデオで見るのもいいだろう。何人かの友達と同じビデオを見て、感じたことを話し合うのも良い。自分と違った感性を、きちんと理解しておくのもデザイナーに必要なことである。多くの人の理解なしに、ゲームはデザインできないのである。



◆おいおい借りるビデオが違ってくるのでは？



◆かといってテレビっ子になるなよ。

バリーの行動を取ったキャラクターには、回避率にボーナス修正値を加算してやることになる。修正値の幅は一律で決めておくか、キャラクターの能力によって変化させられるように設定しておかなければならない。

キャラクターのす速さなどに回避率のボーナスが変化するほうがおもしろいのだが、そのデータを個別に持つのも無駄が多い。そこでこのゲームでは、バリーの行動を選択した場合には、一律に20%の回避率のボーナスを加算することに決める。

次に逃げるの選択肢であるが、モンスターから逃げられたかどうかを判定する方法はなるべく簡単

なものがいいだろう。す速い相手から逃げられないという考えもあるが、勝てそうにないから逃げたいのであって、強い相手やす速い相手からは逃げられないというのはあまりいい考えとはいえない。

そこで逃げる判定をする場合には、1~100の乱数をキャラクターとモンスターで互いに算出して、数が多い場合に逃げられると設定しておく。これなら強い相手にあった場合にも、運がよければ逃げられるわけだ。

ここで問題なのは、逃げ出すのは行動のどの段階にするのかということである。

まず逃げる行動を選択したキャラクターの順番で逃げるというの

が、ひとつの方法である。次に逃げる判定はそのキャラクターの順番に判定するが、逃げるのはすべての行動が終了したあとにするというのがある。ここでは処理の簡単なキャラクターの順番で逃げる方法を採用することにする。

呪文とアイテム使用については、またべつの問題となる。魔法がどのような効果を持つのか？ アイテムはどんな使い方をするか？ それを決定していない今では、この項目については考えることができないわけだ。

ということで今月もページが尽きてしまった。来月は、戦闘関係で必要になる魔法とアイテムのシステムについて考えてみよう。

## ◆◆◆おもしろゲーム・インフォメーション◆◆◆

### ジャングルウォーズ

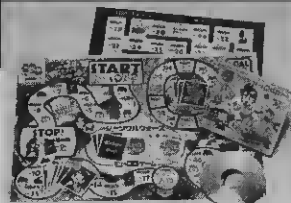
今月は、ちょっと変わったボードゲームを紹介しよう。何と、CDを使って遊ぶ新感覚のボードゲームだ。その名もズバリ「ジャングルウォーズ」だ。

ジャングルウォーズと言えば、今年の8月に発売が予定されているゲームボーイ用のRPG。ゲーム製作に、あの「桃太郎伝説」のスタッフが参加していることで注目されている。すでにアニメビデオなんかも発売されていて、早くも人気が高まっ

ているゲームのひとつだ。そこに登場したのが、このボードゲーム版というわけ。

ストーリーは、悪の軍団・ゴート団によってモンスターに変えられてしまったジャングルの動物たちを救うため、プレイヤー扮するジャングルボーイたちが大活躍する、というもの。冒険につく冒険を乗り越え、モンスターをうまくくだめながらゴート団を倒すのが目的だ。冒険の舞台も、地上のジャングルと、猛獣たちの待ち受ける地下ダンジョンにわかれていて、スケールがでかいぞ。

さて、このゲームでは、サイコロやルーレットというものが存在していない。代わりに、カードを使ってゲームを進めていくんだけど、今度はボードのマスに指示が書いておらず、数字が書かれているだけ。ここから出てくるのが、前述のCDだ。CDプレイヤーに付属のCDをセットし、マスの番号と同じトラック番号をセレクトして聴くと、臨場感満点の効果音やサウンドとともに、指示が出されるのだ。指示を出すのは、週刊少年ジャンプの読者投稿のページや、アニメ「NG騎士ラムネ&40」のミ



◆CD1枚にボード2枚、カードが108枚のセットで1200円[税込]は安い！

ルク姫の声でおなじみの横山智佐ちゃん。CDならではの機能を使ってゲームを楽しめるぞ。

ところでこのゲーム、レコード店で売っているのだ。なぜなら発売元が、ポニーキャニオンだからね。欲しい人はレコード店へ急げ！

# 音楽のこころ

MSX音楽教育企画

BY北神陽太

## MUSIC WORKSHOP

先月のコードの記事は読んでくれた？

あれを理解しておかないと今回の話はちょっと難しいかもしれないな。読んでない人は今すぐ先月のMマガを引っ張り出して、コードとは何か、キーとは何かを理解しておこう。また、すでに読んでいる人も、もう一度おさらいをしておいたほうがいいのかも说不定ぞ。



PHOTO/木村早知子

## コード進行の理論と実践だ!!

バンドをやっている人でも意外と知らないのがコード進行。楽器を使って覚えるのが普通なのですが、ここではMSXのプログラムを

使ってコード進行とは何かを探ってみましょう。右に掲載しているプログラム「FMコードプレーヤー」をまず打ち込んでください。

~~~~~

### FMコードプレーヤーを使う

今回は理屈をあと回しにして、とりあえずオリジナルを作ってみよう、というのがプログラム1です。このプログラムは、曲のアイデアを練ったり、ちょっとしたワンフレーズを作るのにたいへん便利なもので、じつは私はこんなものを使って曲のアイデアをひねり出したりしています。

このプログラムは4~8小節程度のフレーズが作れるように、音源をメロディー、コード、ベース、ドラムの4パートにしてあります。また各パートは画面ひとつで全部見れるのでエディットが簡単に行えるようになっています。

### ■データ入力について

今回のものはハ長調(Key of C)の曲を作るようになっています。つまり、どのコードも図1のよう

に#やbのつかない音で構成されることになります。

メロディーとベース、ドラムのパートは普通のMMLで入力してください。ただしドラムのみ4回繰り返し鳴るようになっています。コードのパートではルート音のみを入力してください。自動的にコードに変換して鳴らします。ルート音とコードの関係は図1のとおりです。コードのパートのみ、オクターブ指定が使えません。

MMLにエラーがあると、メッセージを表示してデータ入力に戻ります。リターンキーで演奏開始、演奏を中断したいときはなにかキーを押してください。演奏はBASICのPLAY文を使用しているため、少しキー反応が悪いのはカンベンしてください。

### ■実際にデータを入れてみよう

まず、メロディー、ベース、ドラムはそのままにしておき、コー

ドパートに"CDEFGAB"と入力してみてください。リターンキーを押して聴いてみるとコードなのに"ドレミ……"と聞こえます。このコードがこのプログラムで使える7つのコードなのです。

次に、コードパートに"L1"を入力し、全音符にして4つのコードによる4小節の繰り返しパターンを作ってみてください。

例) L1 CDEF

もちろん全音符でなくてもコードが4つでなくても結構ですが、4小節で循環するようにするといいでしょう。循環といっても、気に入ったものが出てきて曲になりそうだなあ、と思ったら、それが

循環しているコードなので、難しく考える必要はありません。

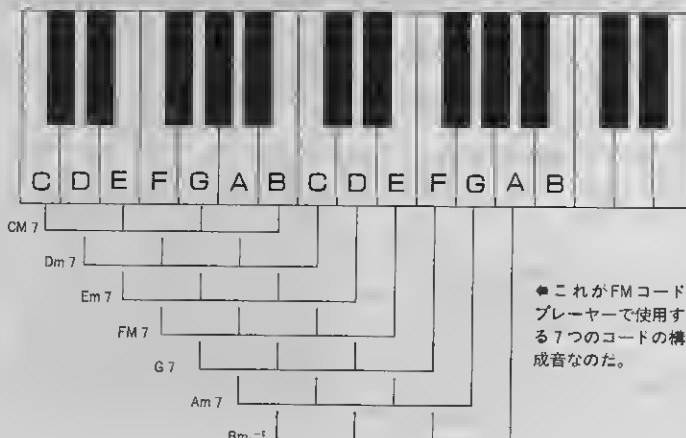
適当なデータでもそれなりに曲になってしまうものですが、いろいろ試してみても、「うまくいかないなあ」と思ったら次の理論編を読んでみてください。

### 図1 ルート音とコード

| ルート音 | コード               | 構成音     |
|------|-------------------|---------|
| C    | CM 7              | C E G B |
| D    | Dm 7              | D F A C |
| E    | Em 7              | E G B D |
| F    | FM 7              | F A C E |
| G    | G 7               | G B D F |
| A    | Am 7              | A C E G |
| B    | Bm <sup>7-9</sup> | B D F A |

★ルート音すべてに"+\*をつけた場合D<sup>b</sup>のキー、\*-をつけた場合B<sup>b</sup>のキーになります。Fm 7はルート音E +\*で代用してください。

### 図2 コードと構成音



★これがFMコードプレーヤーで使用する7つのコードの構成音なのだ。

## プログラム1

## FMコードプレーヤー

```

10 'Music Workshop Vol.5 Basic Program
20 'FM Cord Play Ver. 1.1 By Y.Kitagami
1991 (C)
30 '--- INZ. ---
40 SCREEN0:KEYOFF:CLEAR 5000, &HD800
50 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
60 DEFINT U-Z:DEFSTR A-T
70 ON STOP GOSUB 910:STOP ON:DIM MS(25)
  ,R(3):WIDTH 27
80 DEFUSR=&HD800:DEFUSRI=&HD803
90 ON ERROR GOTO 870
100 FOR Z=0 TO 3:R(2)=SPACE$(162):NEXT
110 MID$(R(0),1)="06L16024"
120 MID$(R(1),1)="L2"
130 MID$(R(2),1)="02033V15L16"
140 CH="8H8H8SH8H8 8H8H8SH8H8
150 CH=CH+CH+CH+CH:MID$(R(3),1)=CH
160 CH="4":ZH=0
170 '--- SET UP MSG WRITE ---
180 CLS
190 RESTORE 930:X=34
200 FOR V=1 TO 25:READ MS(V):NEXT
210 FOR W=1 TO 21:X=X+40
220 FOR V=1 TO LEN(MS(W)):VPOKE X+V,ASC(
MID$(MS(W),V,1)):NEXT V
230 NEXT W:X=-240
240 FOR W=22 TO 25:X=X+240
250 FOR V=1 TO LEN(MS(W)):VPOKE X+V,ASC(
MID$(MS(W),V,1)):NEXT V
260 NEXT W:GOSUB690:GOSUB960
270 '
280 '*** LOOP HEAD ERR MSG ***
290 '
300 IF EF="1" THEN LOCATE 0,0:PRINT "***
  MML DATA ERROR ***":A$=INPUT$(1)
310 IF EF="2" THEN LOCATE 0,0:PRINT "***
  DATA OVERFLOW ***":A$=INPUT$(1)
320 A$="":B$="":C$="":D$="":E$="":F$="":G$="":R
$="":EF=""
330 '--- EDIT ---
340 GOSUB640
350 A=INPUT$(1):IF A=CHR$(13) THEN 430
360 IF A=CHR$(127) THEN GOSUB560:GOTO 35
0
370 IF A=CHR$(8) THEN GOSUB600:GOTO 350
380 IF A=CHR$(18) THEN LOCATE,,0:POKE&HF
CAA,1-PEEK(&HFCFAA):LOCATE,,1:GOTO 350
390 IF A=CHR$(24) THEN ZH=1-ZH:GOSUB690:
GOTO 350
400 IF ASC(A)<=27 THEN 350

```

```

410 IF PEEK(&HFCFAA)>0 AND ASC(A)>=32 THE
N GOSUB650
420 PRINT A::GOTO 350
430 GOSUB700
440 '--- ANL CORD DAT ---
450 FOR V=1 TO 162
460 S2=MID$(R(1),V,1):IF S2=" " THEN490
470 IF (S2="a" AND S2<="g") OR (S2="A" AN
D S2<="G") THEN GOSUB 710:GOTO 490
480 B=B+S2:C=C+S2:D=D+S2:E=E+S2
490 NEXT V
500 '--- PLAY ---
510 IF ZH=0 THEN B=""
520 PLAY #2,R(0),B,C,D,E,R(2),R(3),H,I
530 IF INKEY$="" THEN 520
540 _STOPM
550 DEFUSR9=&H156:Z=USR9(0):GOTO 280
560 GOSUB700:W=CSRLIN*27+POS(0):V=W MOD
162:IF V=161 THEN RETURN
570 W=W+162
580 Z=LEN(R(W)):R(W)=LEFT$(R(W),V)+RIGHT
$(R(W),Z-V)+""
590 GOSUB640:RETURN
600 GOSUB700:W=CSRLIN*27+POS(0):V=W MOD
162:IF V=0 THEN RETURN
610 W=W+162
620 Z=LEN(R(W)):R(W)=LEFT$(R(W),V-1)+RIG
HT$(R(W),Z-V)+""
630 GOSUB640:PRINT CHR$(29)::RETURN
640 LOCATE,,0:R(0)=USR(R(0)):LOCATE,,1:R
ETURN
650 GOSUB700:W=CSRLIN*27+POS(0):V=W MOD16
2:IF V=161 THEN RETURN
660 W=W+162
670 Z=LEN(R(W)):R(W)=LEFT$(R(W),V)+""+M
ID$(R(W),V+1,Z-V-1)
680 GOSUB640:RETURN
690 VPOKE878,51+ZH:RETURN
700 LOCATE,,0:R(0)=USR(R(0)):LOCATE,,1:
RETURN
710 '--- GORD DATA ---
720 ' * Cmaj7
730 IF S2="c" OR S2="C" THEN B=B+"04B":C
=C+"04G":D=D+"04E":E=E+"04C":RETURN
740 ' * Dm7
750 IF S2="d" OR S2="D" THEN B=B+"05C":C
=C+"04A":D=D+"04F":E=E+"04D":RETURN
760 ' * Em7
770 IF S2="e" OR S2="E" THEN B=B+"05D":C
=C+"04B":D=D+"04G":E=E+"04E":RETURN
780 ' * Fmaj7
790 IF S2="f" OR S2="F" THEN B=B+"05E":C
=C+"05C":D=D+"04A":E=E+"04F":RETURN
800 ' * G7

```

```

810 IF S2="g" OR S2="G" THEN B=B+"05F":C
=C+"05D":D=D+"04B":E=E+"04G":RETURN
820 ' * Am7
830 IF S2="a" OR S2="A" THEN B=B+"05G":C
=C+"05E":D=D+"05C":E=E+"04A":RETURN
840 ' * Bm7-5
850 IF S2="b" OR S2="B" THEN B=B+"05A":C
=C+"05F":D=D+"05D":E=E+"04B":RETURN
860 RETURN
870 '--- ERROR ---
880 IF ERR=5 AND ERL=520 THEN EF="1":RES
UME 280:PLAY DAT ERR
890 IF ERR=7 OR ERR=14 OR ERR=15 THEN EF
="2":RESUME 280
900 WIDTH39:ON ERROR GOTO 0:END
910 '--- STOP ---
920 WIDTH 39:LOCATE,,0:END
930 DATA Music,Work,shop,Vol.5,-----,By
  , ,Kita,-gami,1991,-----
940 DATA Root,-----,CM7,Dm7,Em7,FM7,G7,A
  m7,Bm7-5,-----,CH=
950 DATA MeI,--,Cord=,8ass=,Drum=
960 Z=&HD800
970 READ A:IF A="" THEN RETURN
980 POKE Z,VAL("&H"+A)
990 Z=Z+1:GOTO 970
1000 DATA C3,34,D8,C3,6C,D8,00,00,00,00
1010 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1020 DATA ED,53,06,D8,23,5E,23,56,23,ED
1030 DATA 53,08,D8,23,5E,23,56,23,ED,53
1040 DATA 0A,D8,23,5E,23,56,23,ED,53,0C
1050 DATA D8,C9,CD,0E,D8,11,07,00,2A,06
1060 DATA D8,CD,52,D8,2A,08,D8,CD,52,D8
1070 DATA 2A,0A,D8,CD,52,D8,2A,0C,D8,C3
1080 DATA 52,D8,06,06,C5,E5,D5,01,18,00
1090 DATA CD,5C,00,E1,01,28,00,09,EB,E1
1100 DATA 01,18,00,09,C1,10,E9,C9,CD,0E
1110 DATA D8,21,07,00,ED,5B,06,D8,CD,8E
1120 DATA D8,ED,58,08,D8,CD,8E,D8,ED,58
1130 DATA 0A,D8,CD,8E,D8,ED,5B,0C,D8,C3
1140 DATA 8E,D8,06,06,C5,E5,D5,01,18,00
1150 DATA CD,59,00,E1,01,18,00,09,EB,E1
1160 DATA 01,28,00,09,C1,10,E9,C9,*

```



マシニング語を使用  
しているため、打  
ち込んだらまずセ  
ーブしておこう。

## コード進行理論

今回の7つのコードは、キーがCのときのダイアトニック・コードというもので、Cのスケールで各ルート音からひとつおきに音を重ねたものです。7つのコードは、図2のようにすべてスケールの音でできていますので、適当な進行でもキーからはずれずることはありません。そして転調のない曲ならば、だいたい80%はその曲のキーのダイアトニック・コードでできている、ということ覚えておくといいいでしょう。

次にコードネームを見るとメジ

ヤーとマイナーコードに分かれています。先ほどみなさんが作った循環コードでメジャーコードをべつなメジャーコードに変えてみて

ください。

例)CDEFをGDEFにする  
同じメジャーコードなのに変な感じになったのではないでしょう

## ■コードの機能とは?

コードの機能とは、簡単ないうと、あるコードから次のコードへ

進行する場合に、どのコードへ進行するのがもっとも自然でスムーズなコードか、を表わすものです。

ここで間違えやすいのが、ひとつのコードがいつも同じ機能になるとは限らない、ということです。ほとんどの人がこのへんでギブアップしてしまいますので、よく覚えてください。

## ■機能の表記

コードネームとはべつに機能を表わす表記があります。図3がそれで、コードの場合はローマ数字で表わします。それぞれのコードは各ルート音からスケールの音を

ひとつおきに重ねたもので、先月号で紹介した12の音階にもそのまま当てはまります。

つまり12の音階にそれぞれのダイアトニック・コードがあり、キーさえわかればそこで使われるコードがわかってしまうことになりま

す。  
いろいろなコードがあってもひとつのキーのダイアトニック・コードは7つしかありませんので、よく整理して考えれば簡単です。そしてキーが変わってもダイアトニック・コードの機能は同じですので、すべてのキーに共通する表記をコードネームとべつに持っているわけです。

## ■コードの機能は3つ

注:( )内はキーがCのとき

### I M7 (CM7)

トニック・コード。その調の中心となるひびきを持っています。一番安定しているため、終始音(その曲の最後のコード)として使われます。また、コード進行のどのようなコードにも進めます。略して「T」。

### V7 (G7)

ドミナント・コード。トニック・コードへ進行することを最も強く予感させる機能を持ちます。略して「D」。

### IV M7 (FM7)

サブ・ドミナント・コード。原則的にドミナント・コードに進行しますが、直接トニック・コードに進行することもあります。ドミナント・コードについて多く使われ、コード進行に発展と色彩を与えます。略して「SD」。

以上を主要3和音(スリー・コード)といい、コードの持つ機能はこの3つに大別できます。

実際にロックン・ロール、ブルース、演歌など、ほとんどの音楽はこの3つのコードが60~70%を占めます。そのほかのコードは機能的には主要3和音の代わりに使われ、コード進行に変化と豊かさを与えます。

### II m7 (Dm7)

スーパー・トニック・コード。IV M7 (FM7)の代理コードとして

多く使われます。

### III m7 (Em7)

メディアント・コード。I M7 (CM7)の代理コードとして使います。

### VI m7 (Am7)

サブ・メディアント・コード。I M7 (CM7)または、IV M7 (FM7)の代理コードとして使われます。

### VII m7<sup>-5</sup> (Bm7<sup>-5</sup>)

リーディング・コード。この形ではめったに使われません。ほとんどの場合ドミナント・コードの変形扱いになります。機能的には「SD」ですが、転調するときのピボット・コード(接続コード)として使うとスムーズなブリッジ(次の展開への橋渡し)になります。

代理コードとは、コードの転回(構成音が同じで最低音を変えたもの)や、音の付加、省略によって、I、V、IVの持つ機能と同様の働きやサウンドを持つようになるコードです。

以上の機能の分類とコード進行の可能性を図4にまとめました。これでどのようにコードを進行させたいか、おおよその見当はつくでしょう。

ダイアトニック・コード以外ではIV m7 (Fm7)がI M7 (CM7)の代わりによく使われます。これはちょっと難しくなりますが、ノン・ダイアトニック・コードといわれるもので他調から一時的に借用したコードです。このほかにもありますがそれは次回に説明します。今回のプログラムでIV m7 (Fm7)を作るには「E#」で代用してください。

## 図4 コード進行の可能性

| 共通の表記                | Key of Cのコード         | 進行するコード                            |
|----------------------|----------------------|------------------------------------|
| I M7                 | (CM7)                | 何のコードにも進める                         |
| II m7                | (Dm7)                | V7 (G7)、I M7 (CM7)                 |
| III m7               | (Em7)                | IV m7 (Am7)、I M7 (CM7)             |
| IV M7                | (FM7)                | V7 (G7)、I M7 (CM7)、IV m7 (Fm7)     |
| V7                   | (G7)                 | I M7 (CM7)                         |
| VI m7                | (Am7)                | III m7 (Em7)とII m7 (Dm7)の間に現われる    |
| VII m7 <sup>-5</sup> | (Bm7 <sup>-5</sup> ) | 一般的なセオリーはないが、主にTからI代理へ進む経過音として使われる |

## 図3 機能の表記

| 共通の表記                | Key of Cのコード         | 名称        | 機能           |
|----------------------|----------------------|-----------|--------------|
| I M7                 | (CM7)                | トニック      | T            |
| II m7                | (Dm7)                | スーパー・トニック | SD (IV M7)代理 |
| III m7               | (Em7)                | メディアント    | T (I M7)代理   |
| IV M7                | (FM7)                | サブ・ドミナント  | SD           |
| V7                   | (G7)                 | ドミナント     | D            |
| VI m7                | (Am7)                | サブ・メディアント | T (I M7)代理   |
| VII m7 <sup>-5</sup> | (Bm7 <sup>-5</sup> ) | リーディング    | Dの変形         |

★IV m7はIV M7とI M7、またはII m7とI M7の間に出て、経過的な役をつとめる。

## ◎ダイアトニック・コードの例

|          |     |     |     |      |    |     |                    |
|----------|-----|-----|-----|------|----|-----|--------------------|
| Key of C | CM7 | Dm7 | Em7 | FM7  | G7 | Am7 | Bm7 <sup>-5</sup>  |
| Key of F | FM7 | Gm7 | Am7 | BbM7 | C7 | Dm7 | Em7 <sup>-5</sup>  |
| Key of G | GM7 | Am7 | Bm7 | CM7  | D7 | Em7 | F#m7 <sup>-5</sup> |

## ■コード進行は2種類

7つのダイアトニック・コードから始まり、コードの3つの機能を覚えたら、もう難しくはありません。コード進行の基本はたったふたつしかないのですから。ちなみに、この進行のことをモーションと呼びます。以下がそのふたつのコード進行です。

### V7 (G7) → I M7 (CM7)

ドミナント・モーション。この進行は、調性上、最も安定した終止感があり、曲の最後や循環コードの頭につなげるために、循環コードの最後によく使われます。

### II m7 (Dm7) → V7 (G7)

トゥー・ファイブ・モーション。IV M7 (FM7) → V7 (G7)という進行のときに、IV M7 (FM7) (サブ・ドミナント)を代理コードのII m7 (Dm7)に置換したもので、代表的なコード進行として多用されます。

## ■代表的なコード進行でメロディーをつけてみる

図5に代表的なコード進行を掲載しました。せっかくですからコード・アレンジの基本もちょっと教えますと、まずなんでもいいですからコード進行を作ります。次にメロディーを作ってみましょう。このときメロディーは2回繰り返すようにしてください。

そして2回目のコードをさっき作ったコードの代理コードに変えてみましょう。同じメロディーで同じコードの機能なのに、まったく違った雰囲気になります。場合によっては次のメロディーの展開がほしくなるケースもあるでしょう。そうなったらしめたものです。みなさんの作曲の才能が開花し始めた証拠なのです。

## ■まとめと今後の課題

コード進行を使うと、今回のように曲の構成やデータが大変シン

## 図5 代表的なコード進行

注:( )内はキーがCのとき

- V7 → I M7 (G7 → CM7)
- II m7 → V7 (Dm7 → G7)
- I M7 → IV M7 → V7 → I M7 (CM7 → FM7 → G7 → CM7)
- I M7 → VI m7 → II m7 → V7 (CM7 → Am7 → Dm7 → G7)
- I M7 → III m7 → VI m7 → IV m7 (CM7 → Em7 → Am7 → Fm7)
- I M7 → II m7 → IV M7 → IV m7 (CM7 → Em7 → FM7 → Fm7)

## 第3回

こころのコンテスト

## 今月の優秀作品(要FM音源)

今月の優秀作品の中には例によってMuSICA対応のものは音色データも掲載しています。作品を聴く場合はリストだけでなく音色データも入力してください。

こころのコンテストでは、皆さんの作った曲を募集しています。募集部門はオリジナル部門、ゲームミュージック部門、現代音楽部門(前のふたつの部門に当てはまらないものすべて)の3つです。

BASIC、MuSICA、MIDI、どれを使っても構いませんが、MuSICAを使用している場合は音色データもディスクにセ

ーブして送ってください。採用されたかたすべてに掲載料として図書券5000円を差し上げますので、奮って応募ください。

なお、住所、氏名、年齢、電話番号、さらに曲名などを書いた紙を、封筒に同封して送ってくださいますようにしてください。

あて先

〒107-24

東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

(株)アスキー

MSXマガジン編集部

こころのコンテスト係

ブルなものになり、作曲の効率も上がります。とくに曲の構成でテーマ、サビ、エンディングという流れでその間をつなげ、盛り上げていくのに役立つでしょう。またMIDIサウルスも発売されました、そろそろ楽器があったほうが作曲しやすいので、できればMIDIキーボードが欲しいですね。

もっとコードについて知りたい人は「スタンダード・ジャズのすべて・ベスト401」(全音楽譜出版社、各4017円[税込])という楽譜集をおすすめします。これはスタンダード・ジャズの名曲を401曲も集めた有名なもので、そのほとんどの曲がダイアトニック・コードを基

本にしたシンプルなものばかりです。ジャズに興味があってもコードの勉強にはなりますので機会があったら見てください。

## ■おまけのクイズ

今回のダイアトニック・コード7つを全部使った循環コードを、Key of Cの16小節で作ってください。1小節でコードはひとつとします。これができれば基本はマスターしたも同然です。ヒントは、コードをメジャーとマイナー系に分け、それをうまくつなげることがポイントになります。かなり難しいかもしれませんよ。

## WORKBOX

音楽うんちく最前線

エコー、リバーブなど、音の広がりや奥行きを表現する言葉は数多くあり、実際の違いを区別している人はあまりいないようです。つまり、エコーもリバーブも同じ、と思っている人が多いんじゃないでしょうか。そこで効果を時間的な遅れ(ディレイ効果)として分類し、効果的に応用する方法を考えてみましょう。

まず図6を見てください。これは音が出てから耳に届くまでの図です。初めに直接音が届き、次に初期反射と呼ばれる音が耳に入り、あとはいくつもの音が反射されて聞こえてきます。もちろん音自体は徐々に減衰していきます。

これは反射する壁の材質や形状、部屋の大きさによって違い、人間は長年の経験から、音の反射で部屋の空間を予測することができます。たとえば、お風呂で桶を落とすと「カッコーン」といいますね、この「カッ」の部分が初期反射で「コーン」の部分が残響です。

もしお風呂場でなく外の道端で落としたら、どんな音になるでしょうか? 音楽にも同じことがいえます。エコーのない音楽は、外

で落とした桶のように貧弱な薄いサウンドになってしまいます。

## ●シングル・ディレイ

原音に対して30ミリセカンド以上遅らせた音を加えることにより、音に奥行きと厚みを与えます。人間の耳は30ミリセカンド以上の時間差があると、ふたつの音に分離して聞こえるようになっていきます。その30ミリセカンドぐらいにちょっと小さめの音を出すと、音に厚みが出ます。ちょうど初期反射を強調したような効果で、ダブリング(同じ音を同時に出す)効果と呼ぶ場合もあります。小さめのライブ・ハウスで演奏したような感じが出ます。

## ●エコー

原音に対して100ミリセカンドほど遅らせた音を繰り返し加え、だんだん減衰させていくと、エコー効果が得られます。ただし、短い間隔で、しかも同じタイミングで遅れた音を加えると「ビーン」というノイズが生じてしまうので、遅らせる時間を短くしないように注意しなければいけません。

エコーはやまびこと同じもので、すのでよく耳にするとします。

スローなテンポの曲には必要不可欠な効果ですね。

## ●リバーブ

最初に説明したように、音響空間をシュミレーションしたものがリバーブで、その内容はかなり複雑です。細かく分析すると直接音が耳に届いたあとに、初期反射が耳に入ります。この初期反射が非常に大切で、デジタル・リバーブの価値はここで決まるほどです。

文章で音を説明するのは難しいのですが、たとえばスネアドラムに深くリバーブをかけた場合の音は「タッコーン」という感じになります。「タ」が直接音とすると「ッ

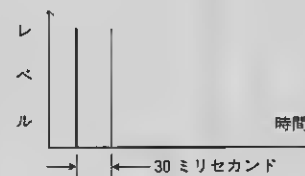
と「カ」の間が初期反射になります。そのあと、2次、3次の反射音の密度とレベルがだんだん上がり、ピークを迎えたあと減衰していきます。「コーン」の部分がそれに当てはまります。

「コーン」の部分では反射音の密度は無限大といえるほど間がうまっていて、余韻がつながっているように聞こえます。さらに反射音は壁の材質によって特定の周波数が減衰していくので、反射音の音質も徐々に変わっていきます。そして、最後には余韻がなくなってしまいます。

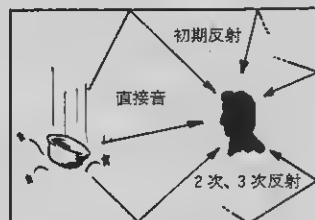
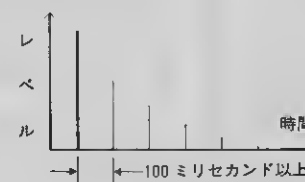
このようにリバーブは機能しているわけです。

## 図6 デレイ・エコー・リバーブ

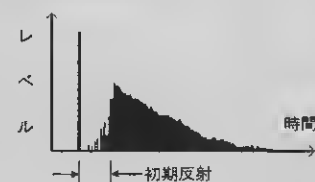
## ■シングル・ディレイ



## ■エコー



## ■リバーブ



悪魔城伝説オープニング

BY 白坂善典

SCCの重厚な音がイイ。アルペジオの部分のディレイがちよっとヘンなので、ブロックデータ“T”の“R16”を“R64”に変えよう。また、PSG1のパートは50ぐらいのディチューンでもう1チャンネル重ね、音の厚みを出すといいだろう。

◎コナミ

```
:000000000000D00000000000  
:D LEGEND OF DEMON CASLE O  
:D      (C) KDNAMI D  
:D      "PRELUDE" O  
:O      By. ZEN O  
:000000000000000000000000
```

FM1 =  
FM2 =  
FM3 =  
FM4 =  
FM5 =  
FM6 =  
FMR =  
FM7 =  
FM8 =  
FM9 =

```

PSG1=S,E1,R,U,R1,E2,E3,E4,E5,E6,R
PSG2=S,E1,R,U,R1,R1,F3,F4,F5,F6,R
PSG3=
SCC1=S,A1,R,U,AA,A2,A2,A4,A5,A6,R
SCC2=T,A1,R,U,AA,A2,A2,A4,A5,A6,R
SCC3=S,B1,R,U,R1,B2,B3,B4,B5,B6,R
SCC4=S,C1,R,U,R1,C2,C3,C4,C5,C6,R
SCC5=T,C1,R,U,R1,C2,C3,C4,C5,C6,R
S=T86V14
T=T86R16Z3V12
U=T97

```

A1=018  
Q3  
L8  
A4>E4. GG-DE2. <A4>E4, GG-D (E4) E28L28G-GAB>  
CD  
L16E2DC<BA>C2<B-A-GFG2, G1

```
AA=017
04
L16
CDE-G>CDE-G>CDE-G <<CDG-A>CDG-A>CDG-A
<<CDFA->CDFA->CDFA-
<<<B>OFA-B>DFA-B>DFA-
```

```
A2=@17
Q4
L16
CDE-G>CDE-G>CDE-G <<CDG-A>CDG-A>CDG-A
<<<
B>DFA-B>DFA-B>DFA-
<<<
B->D-EGB->D-EGB->D-EG
<<<
AB->CFAB->CFAB->CF
<<<
A->CDFA->CDFA->CDF
<<<
G>CDFG>CDFG>CDF
<<<
GB>DFGB>DFGB>DF
```

```
A4=@17
03
L8
E-A->E-A->E-A-<<CG>CG>GG
<<D-A->D-A->D-A-<<CG>CG>CG<<
E-A->E-A->E-A-<<CG>CG>CG
<<D-A->D-A->D-A-<<CG>DG>DG>C
```

A5=017  
D4V15  
L16  
GA-GA-B-4, E-8B-4, >C<B-A-8G8  
G8, A-E-4, FE-A-4G4F4  
GA-GA-B-4, E-8B-4, >C<B-A-8G8

A6=017

D4  
L16  
G8, A-E-4, FE-A-4G4 (F4) F2.

Bf=V14  
@18  
D5  
L16  
R2, R1R2, R2.  
C2<BAGF B-2GFE-D-E2. <B4>C4D2

B2=V13  
B2Ø  
L1  
O2  
C2, C2, C2, C2, C2, C2, G2, G2,

```
B3=V13
@20 Q6
D2
L1
(C2.) C2. (C2.) C2. (C2.) C2. (G2.) G2.
```

```
B4=V13
@20
Q2
L8
A-A-A-A-A-A-E-E-E-E-E-E-
D-D-D-D-D-D-DDDDCG
A-A-A-A-A-A-E-E-E-E-E-E-
D-D-D-D-D-D-GGGGGF
```

85=V13  
020  
D2  
L4  
E-E-E-E-E-E- E-E-E-E-E-E-  
L8  
E->E-<E->E-<E->E-< E->E-<E->E-<E->E-<

B6=V13  
020  
02  
E->E-<E->E-<E->E-<  
D-2<(D-4) D-2.

C1=V14  
@17  
L8  
Q4  
R2, R2, R2, R1  
AFAFF<A>FD-FD-D-<A->C<G>C<G>CD16C16<G4A4

D2  
C2=V14  
018  
03  
L8  
G2A-CG-2DE-F4, A-GFE4F4G4  
>C, <F16F4, CF4, E-DC (D2) DCD2E-F

C3=V12  
@18  
O3  
L8  
G2A-GG-2DE-F4. A-GFE4F4G4  
>C. <F16F4. CF4. E-DC (D2) DC (D2) DE-16F16

C4=V15  
 @18  
 D3  
 L16  
 E-D (C8) C4. E-FE-D (C8) C4. CDE-4D-4A-4 (G2) G8  
 >E-F  
 E-D (C8) C4. E-FE-D (C8) C4. CDE-4D-4A-4 (G2) G8  
 E-F

C5=V12  
 018  
 D4  
 L8  
 E-4. <B->E-G (F2) FE-16D-16  
 E-4. CE-GF4E-4D-4  
 E-, F16G<B->E-GFD-FA-16G16FE-16D-16

C6=V12  
018  
04  
L4  
E-, CV130-16C16< (B2.) B2.

$$E_1 = V_{12}$$

013  
L1  
02  
R2. R1R2. R2R8G8  
F2. D-2. D2. G1

E2=V12  
 #13  
 L1  
 D2  
 C2, C2, C2, C2, C2, C2, G2, G2,

E3=V12  
@13  
L1  
D4  
E-2, D2, D2, D-2, C2, C2, C2, <B2.

E4=V12  
 013  
 L4  
 03  
 A-GFGFE-B-2>D-C. D16C16<B  
 A-GFGFE->C2FC. <B16A16B

E5=V12  
#13  
L8  
Q3  
B-G6-GB-G>D-<B->D-<B->D-<B->  
>C<A->C<A->C<A-BA-BA->D-<A-  
L16  
B-GB-GB-GB-GB-GB-G  
>D-<B->D-<B->D-<B->D-<B->D-<B->

F6=V12  
Q4  
L16  
C<A->C<A->C<A->C<A->C<A->C<A->  
F4E-4 (D-4) D-2.

F3=V12  
 @1308  
 02  
 L1  
 (C2.) C2. (C2.) C2. (C2.) C2. (G2.) G2.

F4=V12  
 013  
 D2  
 L8  
 A-A-A-A-A-A-E-E-E-E-E-E-  
 D-D-D-D-D-D-DDDDGG  
 A-A-A-A-A-A-E-E-E-E-E-E-  
 Q-D-D-D-D-D-GGGGGF

```
F5=V12
@13
D2
L4
E-E-E-E-E-E- E-E-E-E-E-E-
L8
F->F-<F->F-<F->F-< F->F-<F->F-<F->F-<F->F-<
```

F6=V12  
 013  
 D2  
 E->E-<E->E-<E->E-<  
 D-2< (D-4) D-2.

R1=R2, R2, R2, R2.  
R=R2.

## ●音色データ

```
<PSG VDI CE No. 13>
32: 3' 3' 3' on off 31
<SCC VOI CE No. 18>
29: 32: 13' 5
0: 19: 31: 47: 5A: 6A: 75: 7D
7F: 7D: 75: 6A: 5A: 47: 31: 19
E0: B0: A0: 90: 90: A0: 80: F0
0: 10: 20: 30: 40: 50: 60: 70
<SCG VDI CE No. 17>
32: 20: 6' 0
0: 19: 31: 37: 3A: 6A: 75: 7D
7F: 7D: 75: 4A: 3A: 37: 21: 19
0: E7: DF: B9: D6: 36: 8B: 83
80: 83: DC: C6: C6: D9: E7: EA
<SCC VDI CE No. 20>
```

29・32・13・5  
 0・19・31・47・5A・6A・75・7D  
 7F・7D・75・6A・5A・47・31・19  
 E0・B0・A0・90・90・A0・B0・F0  
 0・10・20・30・40・70・40・10

## ■ゲームミュージック部門

MuSICA対応

## 悪魔城伝説CLOCK WORK

BY すたちを てなもんや

コナミ独特の遅れて出てくるビブラートも再現されているんだけど、音色のサスティンレベルが小さいので残念ながらあまり聴こえない。PSGでアタックの部分、FMで非減衰音、というように、分けて音色を作ると効果的だろう。

©コナミ

```

:-----
:
: The Legend of
:   the Castle of Devil
:   Clockwork
:
: (c) Konami
:
: Programed by Hiroshi Ohya
: 1990.10.20 スタジオ テンヤ
:-----

```

```

FM1 =t, a, a1, a2, a3, a4, a3, a6, a7, a8, a7, aa,
      ab, ac
FM2 =t, b, a1, a2, a3, b4, a3, b6, a7, a8, a7, aa,
      ab, bc
FM3 =t, c, c1, c2, c3, c4, c3, c6, c7, c8, c9, ca,
      cb, cc
FM4 =t, d, c1, c2, c3, c4, c3, c6, d7, c8, c9, ca,
      cb, dc
FM5 =t, e, e1, e2, c3, e4, a3, e6, e7, e8, e9, ea,
      eb, ec
FM6 =t, f, e1, e2, c3, f4, a3, e6, f7, e8, e9, ea,
      eb, fc
FM7 =
FM8 =t, h, h1, h2, h3, h4, h3, h6, h7, h8, h7, ha,
      hb, hc
FM9 =t, i, h1, h2, h3, h4, h3, h4, h7, h8, h7, ha,
      hb, hc
FMR =
PSG1=t, j, a1, a2, a3, j4, a3, j6, a7, a8, a7, aa,
      ab, ac
PSG2=t, k, c1, c2, c3, c4, c3, c6, k7, c8, c9, ca,
      cb, cc
PSG3=t, l, e1, e2, c3, l4, a3, e6, l7, e8, e9, ea,
      eb, ec

```

```

SCC1=
SCC2=
SCC3=
SCC4=
SCC5=
:
: t=t120
:
:----- Part FM1
:
: a=o4v10116q8s0067
: a1=>d<a>c<b>-f+agdc+egb-ce-f+agf+gab-ab->
: dc<a>c+ee-ce-f+
: a2=(g4i20m5) g2. l0<gdgc+8. de-ddd4
: a3=d<ab->cd<b>-cde-dc<b>-g+a>dc8<b>-b-agf+ga
: b->c<g>-e<g>d<f>+c<f+
: a4=b-r>drcre-rdrgrfre-re4g4g4f+df+a
: a6=b-r>drcre-rdrgrfre-re4g4g4f+df+a
: a7=gab->c (d8 120) d4. l0<g8>d8 (c8120) c4. l0
: r8c8g8f+8<
: a8=gab->c (d8 120) d4. l0<g8>d8 (c4120) c2g-e
: -c<a
: aa=gab->c (d-8120) d-4. l0<b>-b>c+8 (d8120d4.
: ) d4i0deff+
: ab=(g4i20) g2i0 (f+4120) f+2i0
: ac=(g4i20) g2i0f+4f+e-c<af+a>ce-
:
:----- Part FM2
:
: b=o4v9116q8s0067r32
: b4=b-r>drcre-rdrgrfre-re4g4g4f+df+a

```

```

b6=b-r>drcre-rdrgrfre-re4g4g4f+df+a
bcg2. f4f+e-c<af+a>ce-32
:
:----- Part FM3
:
: c=o4v10116q8s0067
: c1=b-f+agdc<b>-geg<b>-c<f+>ce-f+ (d4) d<g>d
: fe<a>eac<a>ce-
: c2=d4f4e4e-4<dgdg8. g>-e<b>-g+af+d
: c3=r1r1
: c4=gdb-dad>c<db-dgdge-ge- e<b>-c>egeg<b>-a
: gda+df+a
: c6=gdb-dad>c<db-dgdge-ge-e<b>-c>egeg<b>-a
: d>c<ada>d
: c7=d4. <gab->cd4. c8g8f+8c8g8f+8cde-f+
: c8=d4. <gab->cd8d8g8c<g>c8g8gaf+8. g>c<b>-a
: f+
: c9=d4. <gab->cd4g8c8g8f+8c8g8f+8cde-f+
: ca=e4. <gab->cd-8e-8g8agdagdgaf+deff+
: cb=gf+gab-ab->cd<b>-cde-c<af+>-e-c<af+d>c
: <b>-a
: cc=gf+gab-ab->cd<b>-cde-c<af+>-e-c<af+d>f+
: a>c
:
:----- Part FM4
:
: d=o4v8116q8s0067r32
: d7=d4. <gab->cd4. c8g8f+8c8g8f+8cde-f+
: dc=gf+gab-ab->cd<b>-cde-c<af+>-e-c<af+d>f+
: a>c32
:
:----- Part FM5
:
: e=o4v9116q8s0067r32m11
: e1=>d8<a>c<b>-f+agdc+egb-ce-f+agf+gab-ab->
: dc<a>c+ee-ce-
: e2=<<180>gdg<g>c<g>c116e<-a>e<-a<8. b
: ->c<b>->gedf+<b>-
: e4=r1r2r4r>>>v1502cf+a>
: e6=b-g>d<g>c<g>-e<g>d<g>f<g>-e<g>g4c
: +egb- (a4) af+d<a<
: e7=v12d4. d4. <g8>d8c8g8f+8c8g8f+8cde-f+
: e8=d2. <g8>d8c<g>c8g8gaf+8. af+e-c<a
: e9=b-4. b-4e-8b-8>c8< (a2. ) ada>d
: ea<-b>-4. b-4e8b-8>c+8< (a4) ada>d8. <a8deff+
:
: eb=(g2, g2) g8g8
: ec=>b-2d4a4f+e-c<af+a>ce-
:
:----- Part FM6
:
: f=o4v8116q8s0067z6r32120m10
: f4=r1r2r4r>>>v1302cf+av14>
: f7=v11d4. d4. <g8>d8c8g8f+8c8g8f+8cde-f+
: fc=>b-2d4a4f+e-c<af+a>ce-32
:
:----- Part FM8
:
: h=o3v1014 q8s006
: h1=<q6g2q8adg<b>-ad
: h2=gb-aa- 116g>dg<+8. de-d<bg+af+d14
: h3=q6g2q8af+gb-ad
: h4=gab->c<g6c+2q8d<d
: h6=>gab->c<g6c+2q8d<d<
: h7=18e-e-e-e-e-e-e-e-ddddddd
: h8=e-e-e-e-e-e-e-e-ddddda>116f+e-c<a18
: ha=c+c+c+c+c+c+c+c+ddddd116deff+
: hb=14ggggg
: hc=gggg116f+e-c<af+ac8
:
:----- Part FM9
:
: i=o3v914 q8e006z8
:
:----- Part PSG1. 2. 3
:
: j=01104v8116z8
: j4=b-r>drcre-rdr<b>-r>cr<argc+egb-gb->c+d
: 2
: j6=b-r>drcre-rdrgrfre-re4g4g4f+df+av10
: k=01104v7116z8
: k7=d4. <gab->cd4. c8g8f+8c8g8f+8cde-f+
: l=01104v8116z8120m10
: l4=r1r2r4r>>>014cf+a
: l7=d4. d4. <g8>d8c8g8f+8c8g8f+8cde-f+

```

## ●音色データ

```

<FM VOICE No. 67>
MD 19・3・1・6・12・7・0・3・1・0・off・on・off
OR 1・2・12・4・3・5・0・off・off・off

```

<PSG VOICE No. 11>  
 32・14・10・6・on・off・7  
 <PSG VOICE No. 14>  
 32・0・15・32・on・off・6

## ■オリジナル部門

## King's Birthday

BY 高橋 忍

完成度の高い曲だが、あえてアドバースをする  
 とすれば、エコーの効果をはっきりしないところ  
 だろう。190行の"V8F8"を"V13F16"などに  
 変え、エコーを際立たせよう。また、FM音源の音色  
 のアタックが少しキツイかもしれない。

```

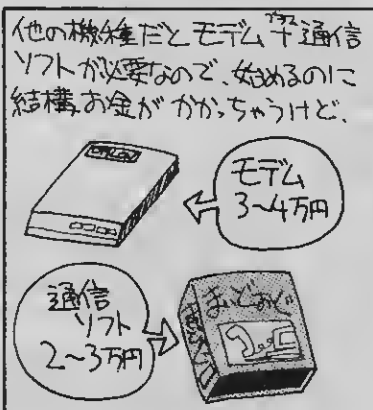
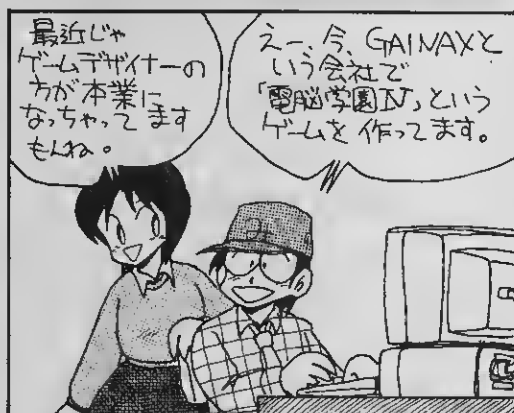
10 _MUSIC (0, 0, 2, 1, 1, 2, 2)
20 DEFSTR A-I, T : T="T120
30 DIM A (99), B (99), C (99), D (99), E (99), F (9
9)
40 POKE &HFA2C, 0:POKE &HFA2C, 36
50 POKE &HFA7C, 0:POKE &HFA7C, 36
60 POKE &HFA9C, 0:POKE &HFA9C, 50
70 ***** MUSIC VOICE *****
80 A="043V15L8
90 B="043V15L8
100 C="0 6V10L8
110 D="0 6V10L8
120 E="043V12L8
130 F="0 5V10L4
140 ***** MUSIC DATA *****
150 E (0) ="04C4C4C4 <B>C0GB>D
160 F (0) ="03R2. R2G
170 *****
180 A (1) ="04ER8CDEF GR8D2 <AR8>C<B>CD ER
8<B2
190 B (1) ="V8R804ER8CDEF GR8D2 <AR8>C<B>C
D ER8<B4.
200 C (1) ="06E2E4 DGFED<B >C2E4 DC<B4>B4
210 D (1) ="06C2<G4 B4G4G4 A2>C4 <BAGD>E4
220 E (1) ="04C0C<E<G>C<G <G>DGB>D <<A>EAE
>C<A <E>B<EF+GB
230 F (1) ="04C<G<C <8GD EAA >EG
240 *****
250 A (2) ="03AR8FA>GF EFEDC<D E<G+B>EBE B
4<C4D4
260 B (2) ="R803AR8FA>GF EFEDC<D E<G+B>EBE
84<C4D
270 C (2) ="05F4>C4F4 C4D4E4 <B4EG+B>E GDG
DGD
280 D (2) ="05D4A4>D4 <F4G4A4 G+4<B4>G+4 >
D<B>D<BBG
290 E (2) ="03DA>DFAD <F>CFCAC <G>+EG+8EB
<G>DGB>DF
300 F (2) ="03FD>DC<FF+ EG+B CC>G
310 *****
320 A (3) =A (1) :B (3) =B (1) :C (3) =C (1) :D (3) =D
(1) :E (3) =E (1) :F (3) =F (1)
330 A (4) =A (2) :B (4) =B (2) :C (4) =C (2) :D (4) =D
(2) :E (4) =E (2) :F (4) =F (2)
340 *****
350 A (5) ="05ER8CDEF GR8D2 CR8<AB>GD 82.
360 B (5) ="V1505CR8<GB>CD DR8<B2 AR8EGAB
>E2.
370 C (5) =C (1) :D (5) =D (1) :E (5) =E (1) :F (5) =F
(1)
380 *****
390 A (6) ="04AR8FA>GF EFEDF GFEDC<8 GB>D
C84
400 B (6) ="04FR8DF>C<A >Q6C4C4A4 >D4C4<D
4 D4D408G4
410 C (6) ="05F4>C4F4 C4D4E4 C4<G>CDG GDGD
GD
420 D (6) ="05D4A4>D4 <F4G4A4 G4C4G4 >D<B>
D<BBG
430 E (6) ="03DA>DFAD <F>CFCAC <G>CDGDG <G
>DGB>DG
440 F (6) ="03FD>DC<F>C <DGB>C <GG>G
450 *****
460 PLAY#2, T, T, T, T, T
470 PLAY#2, A, 8, C, D, E, F
480 PLAY#2, " ", " ", " ", " ", E (0), F (0)
490 FOR P=1 TO 6
500 PLAY#2, A (P), B (P), C (P), D (P), E (P), F (P)
510 NEXT P
520 GOTO 490

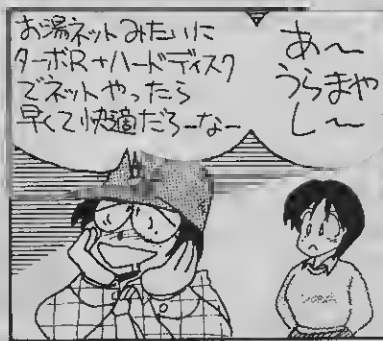
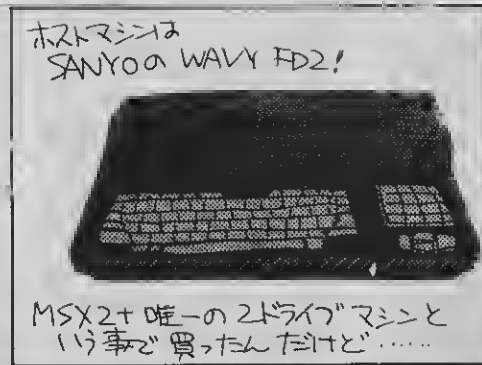
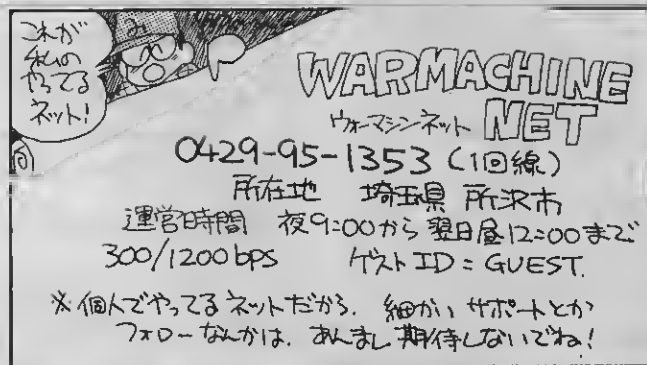
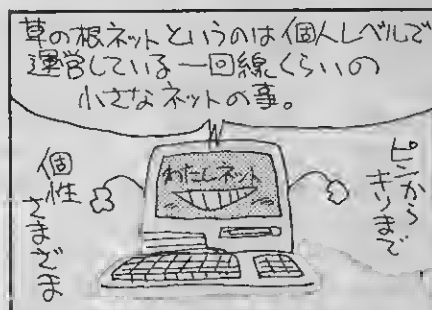
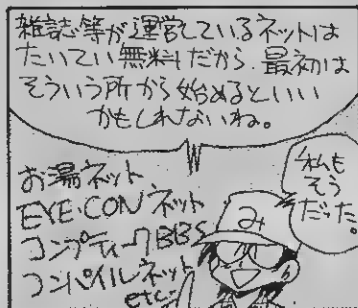
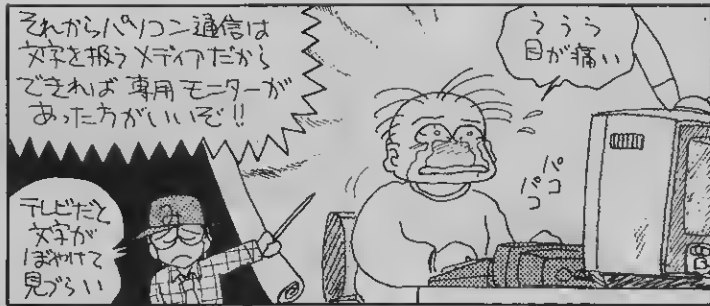
```

# みんな★なおの MINDY TERM



## 第1回 パズ通するならMSX!





鹿野司の

# 人工知能うんちく話



## 第25回 トロイの木馬の巻

トロイの木馬とは、ホメロスの叙事詩『イリアス』にある、トロイア戦争でスパルタ軍が木馬に兵を潜ませるといふ奇計をもちいてトロイア軍を攻略したこと、コンピュータのプログラムの中に、べつのプログラムを気づかれることなく潜ませるってことだよ。

ケン・トンプソンはUNIXオペレーティングシステムの開発とインプリメンテーションの業績によって、1983年度のACMチューリング賞をデニス・リッチーとともに受賞した人だ。つまりは、掛け値なしの、正当な意味での真正ハッカーだってことだな。

その彼が、チューリング賞の受賞講演で、事実上だれにも発見できないトロイの木馬の作り方を「信用は信用できるだろうか」という題の論文で発表している。今回はその方法をざっと紹介しよう。

彼は、まだコンピュータの世界にビデオ・ゲームというものがない時代、プログラマーたちはおもしろいプログラミングの問題を解くことを、一種の知的ゲームとして楽しんでたといっている。プログラマーというハッカーというのは、ようするに気の利いたプログラムや、マシンの性能をフルに引き出すようなプログラムを創らぬおれな人種なんだよね。

そういえば、今は亡きノーベル賞受賞物理学者のファインマンは、自伝の中で、コンピュータの原型の誕生とその発明者について、ナカナカおもしろいエピソードを紹介している。

といっても、これは一般的なコンピュータの歴史とはちょっと違った、裏の歴史みたいなものだ。

コンピュータの原型の正統史では、18世紀の天才バベッジが夢見ながら、ついにかなわなかった計算のためのエンジン、『解析機関』を最初に実現したのは、ハーバード大学のMARK-Iというリレー式の計算機だったということになっている（本当は、それ以前にドイツのゼウスが作った計算機があるんだけど、敗戦国のためか、いわゆるコンピュータの歴史の中にはあまり出てこない）。

ところがファインマンは、それとは独立に、マンハッタン計画の中で自動式の計算機が考えられていたといっているんだよね。これは、原爆用のウラン濃縮工場の中で、原料が集中しすぎて、大量に放射線を出し始めたり、爆発しないようにするための計算に使うものとして、フランケルという人が考えたものだ。それは、IBM社の事務機器の何種類かをうまく組み合わせて、大量の計算をこなすシステムを作り出すという、画期的なアイデアだった。

IBMっていうのは、知っている人は知っていると思うけど、インターナショナル・ビジネス・マシンの頭文字をとった名前だ。つまり「国際事務器」ってわけ。

あのコンピュータのトップメーカーが、どうしてこんな野暮ったい名前なのかというと、この当

時は本当に事務機器メーカーだったからなんだよね。まあ、この名前がついたのはコンピュータの誕生以前だから、コンピュータ会社っぽいや名前は、つけたくてもつけられなかっただろうけど。

当時のIBM社の一番の目玉商品は、タビュレーターという、数字の和を行なって、印刷する、自動表作成器だった。これは国勢調査の自動化のために考案されたものなんだよね。今ではほとんど姿をみかけなくなっちゃったけど、大型コンピュータではお馴染みだった例のIBM式のパンチカードをつかって、国勢調査みたいな膨大な量の加算を行なう機械だったわけ。

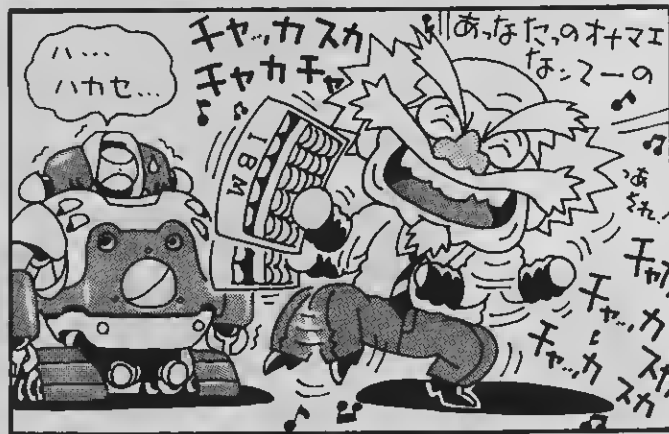
このほかにもIBMは、カードを入れると、そのカードに書かれているふたつの数を掛け算する倍数量器や、ページをそろえるコレクタ

ーやソーターなんていうビジネス向きの機械をたくさん作っていた。

フランケルは、このIBMの機械群をうまく組み合わせれば、機械の間にパンチカードを次々と送って、どんな複雑な計算でもできることに気がついた。そこで早速、この機械群を購入して、膨大な計算を効率良くこなすシステムを作ったんだよね。

このシステムでは、たとえば加算器から倍数量器（剰算器）へデータ（パンチカード）を送る方法として、人力が採用された。つまり、人がパンチカードをもって次の機械に持っていきわけね。そして、計算のプログラミングは、このカードを次にどこへ持っていかで行なわれたわけだ。

このシステムは最初はすごくうまくいっていただけど、しほら



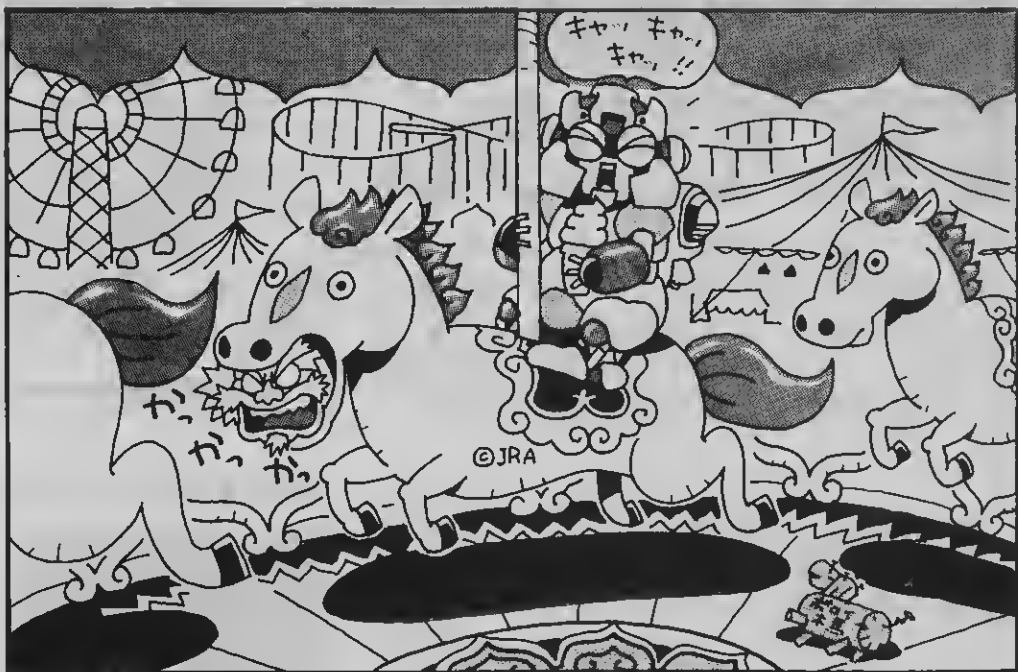
くするとがくんと効率が落ちてしまったという。その原因は、計算の監督を行なうはずのフランケルが、「プログラム病」にとり憑かれてしまったからなんだよね。

たとえば彼は、命令を与えれば、このシステムが罫線を印刷し、積分しながら自動的にアークタンジェントを計算して、表を作っていくというプログラムを考えたりしはじめたという。だけど、こういった数表はすでにあったので、今更こんなプログラムを作ってもなんの意味もないんだよね。でも、最初のコンピューターの発案者であるフランケルは、プログラミングの楽しみに魅了されて、ついつい無意味なプログラム作成に情熱を注ぎこんでしまったわけだ(余談だけど、代わってファイマンがこの計算の監督を行なうようになったのだけど、このとき彼はパンチカードを何色かに色分けして、複数の計算を順をずらして送り込み、同時に処理を行なわせるということを考案している。つまり、これはパイプライン処理だ。現在はマイクロプロセッサでも使われているこの処理の高速化の方法は、実はファイマンが(も)編み出したものだったんだよね)。

……だいたい余談が長くなっちゃったな。話をトロイの木馬にもどそう。

ケン・トンプソンたちがかつて、楽しみ競いあったプログラムのひとつに、「不動点プログラム」という課題がある。これは、あるソースプログラムを書き、それをコンパイルして実行すると、元のソースプログラムと同じ文字列を印刷するにしようというものだ。

ああ、これはもちろんCのようなコンパイラ言語を前提にしているわけね。トンプソン自身は、かつてはこの不動点プログラムの競い合いをFORTRANでやっていたんだそう。それは、この言語では、この種のプログラムがものすごく作りにくくなっている、と



いう理由からなんだそうだけど。

だから、もともとLIST命令があるようなBASICで考えると、これがどうしてそんなにおもしろい課題かピンとこないかもしれない。ようは、LIST命令と同じ機能をもったプログラムを、いかにエレガントにコンパクトに書くことかというものだと思ってほしい。

ケン・トンプソンのトロイの木馬は、仕掛けの第1段階として、このような不動点プログラムを使用する。なかでも重要なポイントは、その不動点プログラム自体を、他のプログラムの出力とすること。ができることと、必要ならいくらでも余分な文字列を付け加えて、そのまま不動点プログラムの性格を保つことができることだ。

ところでCのコンパイラは、やはりC言語で書かれている。トンプソンのトロイの木馬は、こういったCのように自分自身も同じ言語でかかれたソフトウェアのときに大きな威力を発揮するものだ。

このCコンパイラのコードの中には、当然のことながら入力された文字がどんな文字かを理解するためのルーチンがある。たとえば、エスケープ記号(バックスラッシュ)

シュ)+nとすればこれは改行記号を表わすことをコンパイラは知っているわけだ。

そして、このコンパイラに新しい文字、たとえばエスケープ記号+vを縦方向のタブを表わすものだというのを教えたときは、コンパイラのソース中にあるこの文字の認識ルーチンの中に、新しい記号はASCIIコードの十進11のコードに当たることを記述すればいい。そのうえで、新しいソースを、古いコンパイラでコンパイルしてオブジェクトを作れば、それは新しい知識を持ったオブジェクトファイルになる。これが仕掛けの第2段階になる。

さて、ここでソースプログラムをコンパイルするための命令の中に、木馬をしかけることにする。

たとえば、ソースプログラム中にUNIXのログイン指令と同じパスワードができれば、木馬を仕掛けた人間だけが知るパスワードも受けつけるようにしておくわけだ。これをC言語コンパイラのオブジェクトとして登録すれば、仕掛け人は、このコンパイラを使用した人の名前をつかって、システムに入り込むことができる。

ただこんな木馬は、ソースファイルを見れば、簡単に見つけられる。そこで、さらに木馬をもうひとつ仕込んで、Cコンパイラの呼び出しが起きたとき、最初の不動点プログラムとほぼ同じものが起動するようにしておく。ただし、このときふたつの木馬もつけ加わったものを出力するようにするのだ。そして、このために、第2段階と同様の作業を必要とする。

最後に、仕掛けを含んだコンパイラのソースを、正常なコンパイラでコンパイルし、仕掛けを含むオブジェクトを作り出して、それを新しいコンパイラとして登録する。そのうえでソースから仕掛けの部分削除してしまう。

こうすると、コンパイラのオブジェクトを見ても、一見木馬らしいものは含まれていないようにみえる。だけど、コンパイラを使ってなにかのプログラムのコンパイルを実行しようすると、コンパイラに木馬が組み込まれて、目的のプログラムのオブジェクトにも木馬が入ってしまうんだよね(詳しくは、共立出版「ACMチューリング賞受賞講演集」をご覧ください)。

編集部制作

# 変身プログラム

コンピュータは、プログラムされた命令を順次、そのとおりに実行していく。それでは、プログラム自体をコンピュータ自身が作り、プログラムを書き換えてしまうことは可能か？ 今回は実行するたびに自分自身を書き換えてしまうBASICプログラムを制作してみたぞ。

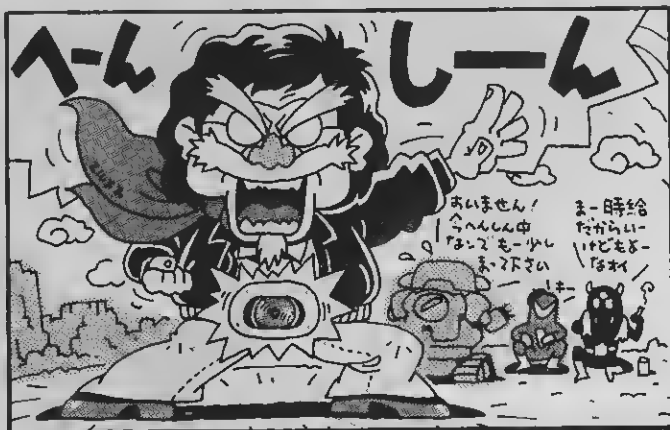
ちょっとオーバーな書き出しで始まっちゃったけど、今回のプログラムは、実行するたびにリストの1070行と1080行を書き換えて、図形を表示する。それでは、このプログラムがどういう仕組みになっているのか説明しよう。

まず、リスト①のSHOKI.ASCを実行すると、システムの初期化をしたあと、ディスクからJIKKOU.ASCを読み込み、メモリーディスクにコピーする。次にJIKKOU.ASCを実行すると、メモリーディスク上にコピーされたファイルを参照しながら、同じメモリーディスク上に新しいファイルを作る。そして、新しいほうのファイルを読み込み実行する。つまり、自分自身を書き換えるというより、自分自身の複製を書き換えるといったほうが正確だ。

ところで、BASICの場合は、RUN

命令でプログラムを実行すると、すべての変数はクリアされてしまう。そこで、プログラムの状態を示すフラグ用にE000H番地を利用している。JIKKOU.ASCを実行すると、E000H番地の内容を確認、1ならば、画面上に図形を描き、2ならば、プログラム書き換えを行なうようになっている。

詳しくは、リストの各行に対応するコメントをつけておいたので、自分でBASICのマニュアルなどを参考にしながら解析してほしい。また、リスト①の注釈にも書いてあるけど、このプログラムを打ち込む場合は、必ずアスキーセーブし、ファイル名を変更しないこと。リスト②をリナンバーするときには行番号が4桁になるようにすること。また、REMマーク以降のコメントも重要な意味を持っているので省略しないでほしい。

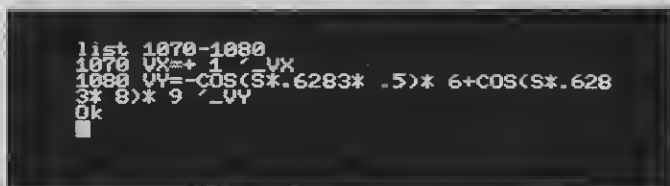


## 実行するたびに自分自身を書き換える



画面に点の軌跡を描いていく。スペースキーを押すとプログラムが終了する。

再びRUNすると、違う図形が表示される。おもしろい図形かどうかは別問題だ。



リストを表示すると、1070行、1080行の部分が書き換えられているのがわかるだろう。

## リスト① SHOKI.ASC(初期化プログラム)

```
100 CLEAR 500, &HDE00, MAXFILES=2
110 _MEMINI
120 OPEN "JIKKOU.ASC" FOR INPUT AS #1
130 OPEN "MEM:TEMP" FOR OUTPUT AS #2
140 IF EOF(1) <> 0 THEN 180
150 LINEINPUT #1, A$
160 PRINT #2, A$
170 GOTO 140
180 CLOSE
190 PRINT "JIKKOU.ASC をロードしてプログラムの実行"
200 POKE &HDE00, 2
210 END
```

システムの初期化。同時に使用する最大ファイル数は2  
メモリーディスクの初期化  
"JIKKOU.ASC"をシーケンシャル読み込みモードでオープン  
メモリーディスクに"TEMP"を書き込みモードでオープン  
ファイルが終わりに達したら180行にジャンプ  
実行プログラムをメモリーディスクにコピー

※プログラムを打ち込むときの注意

"SHOKI.ASC"と、"JIKKOU.ASC"は、必ずアスキーセーブしておくこと。  
ファイル名は、変更してはならない。また、このプログラムの場合、  
REM(リマーク)文も重要な意味を持っているので、省略しないこと。

## リスト② JIKKOU. ASC(実行プログラム)

```

1000 SCREEN 0:KEY OFF
1010 CLEAR 1000,&HDE00:MAXFILES=2
1020 ON PEEK(&HOE00) GOTO 1040,1180
1030 ENO
1040 SCREEN 5:COLOR 15,1,1:CLS
1050 X=128:Y=106:C=15
1060 PSET (X,Y),C
1070 YX=0 '_YX
1080 YY=0 '_YY
1090 X=X+YX:Y=Y+YY
1100 IF X > 255 THEN X=X-256
1110 IF X < 0 THEN X=X+256
1120 IF Y > 211 THEN Y=Y-212
1130 IF Y < 0 THEN Y=Y+212
1140 S=S+1:IF S=100 THEN S=0
1150 IF STRIG(0)=0 THEN 1060
1160 POKE &HOE00,2
1170 END
1180 PRINT "SPACE KEYヲおシテキタイ"
1190 IF STRIG(0)=0 THEN A=RND(1):GOTO 1190
1200 OPEN "MEM:TEMP" FOR INPUT AS #1
1210 OPEN "MEM:TEMP2" FOR OUTPUT AS #2
1220 GS="***'_YX'_YY'ENO':FS(0)="+:FS(1)="-"
1230 LINEINPUT #1,AS
1240 BS=RIGHT$(AS,4)
1250 ON INSTR(GS,BS)/4+1 GOSUB 1270,1280,1340,1400
1260 GOTO 1230
1270 PRINT #2,AS:RETURN
1280 LS=LEFT$(AS,4)+"YX="
1290 FOR I=0 TO RND(1)*3
1300 ON RND(1)*4+1 GOSUB 1460,1480,1500,1520
1310 NEXT I
1320 PRINT #2,LS;"'_YX"
1330 RETURN
1340 LS=LEFT$(AS,4)+"YY="
1350 FOR I=0 TO RND(1)*3
1360 ON RND(1)*4+1 GOSUB 1460,1480,1500,1520
1370 NEXT I
1380 PRINT #2,LS;"'_YY"
1390 RETURN
1400 PRINT #2,LEFT$(AS,4);""END"
1410 CLOSE:MKILL ("TEMP")
1420 _MNAME ("TEMP2" AS "TEMP")
1430 POKE &HDE00,1
1440 LOAD "MEM:TEMP",R
1450 END
1460 LS=LS+FS(RND(1)*2)+STR$(INT(RND(1)*3+1))
1470 RETURN
1480 LS=LS+FS(RND(1)*2)+"SIN(S*0.6283"+STR$(INT(RND(1)*20)/2)+")"+STR$(INT(RND(1)*10)+1)
1490 RETURN
1500 LS=LS+FS(RND(1)*2)+"COS(S*0.6283"+STR$(INT(RND(1)*20)/2)+")"+STR$(INT(RND(1)*10)+1)
1510 RETURN
1520 LS=LS+FS(RND(1)*2)+"RND(1)*"+STR$(INT(RND(1)*5)+1)
1530 RETURN
1540 'END

```

(OE00H)の内容によって指定行へ飛ぶ  
1なら1040行へ。2なら1180行へ

画面に点を描く  
プログラムを実行すると、1070行と1080行が書き換えられる  
V Xは、Xの増分。V Yは、Yの増分

画面からはみ出すのをチェックする

次に実行したときは、プログラムの書き換えが行なわれる

乱数の初期化  
入力用にメモリーディスクの"TEMP"というファイルをオープン  
出力用にメモリーディスクに"TEMP2"というファイルをオープン

メモリーディスクの"TEMP"から、1行ずつ読み込む

行のリマークを調べ、各処理へ振り分ける

リマークのない行は、そのまま"TEMP2"へ書き込む  
( '\_YX)の処理

( '\_YY)の処理

( 'END)の処理  
"TEMP"というファイルを消す  
"TEMP2"のファイル名を"TEMP"に変える  
次に実行したときは、画面表示が行なわれる  
メモリーディスクから"TEMP"を読み込み実行する

定数加算

サイン波を加算(1)

サイン波を加算(2)

乱数加算

ファイルの終わりを書き換えルーチンに教える

# BASICの大逆襲

RPGが完成したところで気分一新。タイトルも変わって新連載のスタートだ。じつは今年の1月号の特集でやった“BASICの逆襲”の反響が予想外に多く、「連載でやるからね(編集者L談)」ということになったのだ。ネタが続くかなという不安を残しつつ、さあ、はじまるよ。

## ○ 超初心者集まれ!

BASICの大逆襲が目指すのは、「初心者から上級者までのBASICユーザーのための記事」。前の特集で「超初心者の私にはわかりません」といった手紙が来たので、プログラム解説に重点を置く。

基本的な構成は、まず何か基礎的なことをやり、それを応用したゲームなどを掲載する。また、特集で好評だった「プログラムで解くパズル」を宿題とする。それから、前の連載でやったRPG製作が、後半ちょっとダレたので、パズル以外は基本的に1回完結ね。

## List1 スプライトの初期化と表示

```
1 SCREEN 1,1:COLOR 15,0,0:KEY OFF:WIDTH 30
2 PUT SPRITE 0,(0,0),12,0
3 PUT SPRITE 1,(100,100),7,0
```

## List2 2進数を使った定義法

```
10 ' スプライト テイギ ノ キヨ ヲノ1
20 RESTORE
30 AS$="":FOR I=1 TO 8:READ X$:AS$=AS$+CHR$(VAL("&B"+X$)):NEXT
40 SPRITES$(0)=AS$
100 DATA 001111100
110 DATA 011111100
120 DATA 11011011
130 DATA 11011011
140 DATA 11111111
150 DATA 11011011
160 DATA 11100111
170 DATA 11111111
```

## List3 10進数を使った定義法

```
10 ' スプライト テイギ ノ キヨ ヲノ2
20 RESTORE
30 AS$="":FOR I=1 TO 8:READ X$:AS$=AS$+CHR$(X):NEXT
40 SPRITES$(0)=AS$
100 DATA 60,126,219,219,255,219,231,255
```

## ○ スプライト定義に挑戦

記念すべき1回目のお題目は、「スプライト定義」。マニュアルを読んでも定義の仕方がわからない、という人が結構多いようなので、やってみようと思う。

まずはリスト1を入力して、セーブしておいてね。これはスプライトを使用するにあたっての初期化と、画面上の2カ所(座標位置の(0,0)と、(100,100))にスプライト番号0番のスプライトを表示するためのものだ。このあとのリスト2~4は、このリスト1につなげて実行するよ。

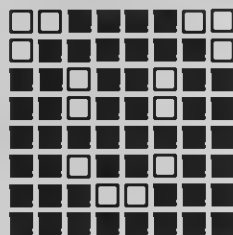
それでは、右上のスプライトパターンを定義してみよう。そのためには、ドットのパターンを2進数におきかえた数値が必要だ。

まずリスト2では、2進数のデータを100~170行のDATA文に持ち、それをREAD文で読み出して定義してみた。SPRITES\$( )の中に入っているのがスプライト番号。この8×8ドットのスプライトでは、0~255番までに定義することができる。

ところで、2進数のデータをそのまま持つ方法では、プログラムの容量的に結構もったいないことになる。そこで2進数のデータを10進数に直して、DATA文に持ててみたのがリスト3。ただ、これだとデータを作るのが大変だし、バツと見てデータが意味するパターンがわからないという欠点もある。

最後に、プログラム中で強引に16進数を使って定義してみたのがリスト4。これはボクもよく使う手段だけど、定義するスプライトの数が多ときには、あまりお勧め

## ・スプライトパターン・



めできない。そんなときは、このMID\$( )の中の文字列をDATA文化して、READ~DATAを使うといつかもしいかな。

といったように、スプライトの定義ひとつ取ってもいろんな方法がある。で、べつに今回の場合、「あとのリストほど良い」というわけではないので、とくに容量的な問題などが無い限り、リスト2の方法を使うのがいいと思う。定義するパターンが一番わかりやすいからね。リスト3と4は、市販のグラフィックエディターでスプライトを作った場合なんかにも多いかな(もっともその場合、BLOADすることもあるけど……)。いずれにせよ、このリスト2~4を応用して、自分なりにスプライト定義プログラムを作ってみてね。

## ○ 単純明快ゲームなのだ

というわけで、スプライト定義を拡張して、簡単なゲームをひとつ作ってみた。それがリスト5だ(とはいっても、スプライト定義だけでゲームができるとは思えない。ほかにもイロイロと技を使っているけど、許してね)。

まー、リスト5を打ち込んだらとりあえずゲームができるので、「スプライト定義の研究」、スプラ

## List4 16進数を使った定義法

```
10 ' スプライト テイギ ノ キヨ ヲノ3
20 AS$="":FOR I=1 TO 8:AS$=AS$+CHR$(VAL("&H"+MID$("3C7EDBDBFFDBE7FF",I*2-1,2))):NEXT
30 SPRITES$(0)=AS$
```

イト定義以外の部分の研究、純粋にゲームで遊ぶなど、自由に楽しんでくださいませ。

どんなゲームかというと、単純明快。プログラムを実行すると、画面の左からスプライトに定義されたA～Zの文字が出てくるので、対応するキーをす速く押すだけ。早く押せば早く押すほど点が高く、間違ったキーを押すと、点が入らずにそのアルファベットは消えてしまう。文字が10回出るまで続け、得点を競うものだ。

プログラムを短くまとめたこともあり、キーのチェックははっきりいって手抜き。カナが入ってないで、CAPSが入っている状態。つまり、CAPSロックキーを押してからゲームをしてね。そーじゃないと、いくら正しいキーを押しても、違うキーを押したと判断されてしまうのだ。

と、ここまで書いてきて……おおっ！ プログラムを説明するスペースが十分あるぞ！ なにしる特集のときも、プログラミングに夢中の連載のときも、リストだらけのページが多かったからね。これはちょっとした驚きなのだ。

まず、アルファベットをスプライトに定義する方法から説明するね。これには、ROMに内蔵されたフォントのデータを利用しているのだ。MSXの場合は、

```
PEEK(4)+PEEK(5)*256
のアドレス以降に、そのデータが入っている。たとえば"A"のROMフォントのデータは、
(PEEK(4)+PEEK(5)*256)+
ASC("A")*8
```

で求められるアドレスから8バイト、ということになる。このプログラムでは、変数ADにROM内フォントの開始アドレスを入れて使っているよ。

110行の処理は、画面に出すアルファベットを乱数で決める部分。同じように120行がスプライトを出す縦座標を決める乱数で、130行がスプライトの色を決める乱数と

いうわけだ。

肝腎のスプライト定義に関しては、150行で一度スプライトを消したあと、160行で行なっている。

これ以外の部分では、特別なテクニックは使っていないはず。ちょっと解析すれば、何をやっているかわかってもらえると思う。

なお、ゲーム自体のスピードは、MSX2の処理速度に合わせて調整してある。だからturbo Rを持っている人には、速すぎてゲームにならないと思う。自分なりに工夫して、スピードを遅くするよう調整してみてね。

ちなみにボクのハイスコアは、2251点だったよ。

## ○お手紙くださいね!

というわけで、1回目は無事終了。来月のお題目は決まっていないので、リクエストがあったらドンドンお手紙ください。BASICでできるものであれば、なるべく挑戦していきたいと思っています。それでは、また来月。

## List5 キーボード練習ゲーム

```
10 SCREEN 1,1:COLOR 15,0,0:KEY OFF:WIDTH 30
20 A=RND(-TIME)
30 H=0
40 AD=PEEK(4)+PEEK(5)*256
50 PRINT"PUSH ANY KEY"
60 LOCATE 0,1:PRINT"H1-SCORE:";H
70 AS=INPUT$(1):CLS
80 T=0:S=0
90 LOCATE 0,0:PRINT"SCORE:";S
100 PLAY"SM10000T200L3205
110 X=INT(RND(1)*26)+&H41
120 Y=RND(1)*170
130 C=INT(RND(1)*14)+2
140 XA=AD+X*8
150 PUT SPRITE 0,(0,192),0,0
160 AS="":FOR I=0 TO 7:AS=AS+CHR$(PEEK(XA+I)):NEXT:SPRITE$(0)=AS
170 FOR I=0 TO 255
180 PUT SPRITE 0,(I,Y),C,0
190 AS=INKEY$:IF AS="" THEN NEXT:GOTO 210
200 IF AS=CHR$(X) THEN S=S+256-I:PLAY"O5A" ELSE PLAY"O3C"
210 LOCATE 6,0:PRINT S;
220 T=T+1:IF T<10 GOTO 110
230 LOCATE 10,10:PRINT"GAME OVER"
240 IF H<S THEN H=S
250 GOTO 60
```

## Quiz 上級者向け(?)パズルだ

パズルといってもただのパズルじゃない。BASICでプログラムを作って解いてもらおう、というパズルなのだ。問題は、

963585556535753260

この数列のどこかに、“×”と“=”を入れて等式を作してほしい。

たとえば、  
1112132

ならば、

11×12=132

ってなふうになる。=は×よりかならず右にくること、×と=はそれぞれ1個しか使わないことを覚えておいてね。

というわけで、上の問題を解くプログラム(答えを書いただけではダメだよ)を募集する。締切は4月20日(消印有効)。右の

あて先まで、住所、氏名、電話番号を明記して、プログラムをセーブしたディスクを送ってね。独断と偏見で、ボクが気に入ったプログラムを選び、7月号のこのコーナーで発表するからね。豪華(?)賞品も出るかもしれない。

### あて先

〒107-24

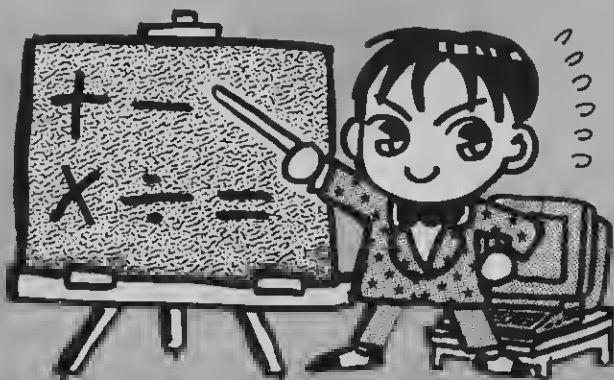
東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

(株)アスキー

MSXマガジン編集部

ラッキーのクイズ係



快適感覚

# MSXView

コンピューターをビジネス分野に役立てようと思ったら、欠かせないのが表計算ソフトと呼ばれるもの。画面に表示される表に数値を書き込んでいくだけで、複雑な計算も自動的にこなしてくれる便利なものだ。アスキーから発売中のMSXViewにも、そんな表計算のためのアプリケーションが加わった。それが、このViewCALCだ。

※これがスプレッドシート。ここにさまざまなデータや、計算式を記入していく。スクロールバーで表示エリアを移動しよう。

|            | 10月号 | 11月号 | 12月号 | 1月号  | 2月号 |
|------------|------|------|------|------|-----|
| ソリッドスネーク   | 7990 | 2290 | 1240 | 1940 |     |
| 三國史I       | 3630 | 2340 | 1510 | 1860 |     |
| 大航海時代      | 0    | 0    | 5400 | 4310 |     |
| ドラゴンスレイヤー  | 0    | 9900 | 2810 | 2170 |     |
| ディスクステーション | 5400 | 4290 | 3970 | 4130 |     |
| ロードス島戦記 補巻 | 3630 | 1530 | 950  | 490  |     |

## テキパキ計算しようね

ViewCALCの説明をする前に、そもそも表計算ソフトとはどんなものなのか、簡単におさらいしておこう。これは、スプレッドシートという、縦横に区切られた表の各項目に数値データを記入していく、それぞれを足したり、引いたり計算させようというもの。商品の売り上げ管理や金利計算、成績管理なども、データを入力するだけで、コンピューターがテキパキと計算してくれるわけだ。

また、同じデータを、棒グラフや折れ線グラフ、円グラフにして表示することもできる。漠然と数値を眺めているだけではわからなかった全体の傾向も、グラフにすることでイメージできるというわけだね。

さて、ViewCALCの場合、スプレッドシートの大きさは、縦方向が1～128までの128行、横方向はA～BLまでの64列。理論上は、合計8192項目を扱うことができる。も

ちろん、このすべての項目を一度に画面に表示することはできないので、画面の右と下に表示されるスクロールバーを使って、目的のエリアを表示させるわけだ。

スプレッドシート上の各項目はセルと呼ばれ、数値データや計算式などを記入する。セルの位置を指定するには行と列を使い、たとえば表の左上なら“A1”、その下は“A2”という具合だ。

このセルに、数値データを入力した場合は、そのデータが画面上にそのまま表示される。ところが計算式を記入した場合はちょっと勝手に違って、その計算結果が表示されるのだ。たとえば単純な足し算を例にとるなら、セルのA1～A5までにデータが入っていて、その合計をA6に表示したい場合は、“A1～A5までを合計する”といった意味の計算式を、A6に指定すればいいわけ。あとはコンピューターが勝手に計算して、瞬時に答えを

**入力 書式 表示**

- 標準
- 整数
- 指数
- 小数
- コンマ
- \$ ￥ %
- 小数部の桁数...
- 位置揃え...
- セル保護
- 枠線...

**書式 表示 計算**

- 入力セル表示
- 項目固定
- ページ境界
- 値表示 式表示
- フォーム保護
- セル幅変更...

● 計算結果をスプレッドシート内(セル)に表示させるには、この“値表示”を選択する。セル幅の変更も、このメニューでね。

● 数値データを扱う表計算ソフトだけに、3桁ごとにカンマで区切ったり、\$や¥マークを付けるといったことも可能なのだ。

表示してくれる。

さらに、表計算ソフト特有の機能が、再計算と呼ばれるもの。これはつまり、商品の単価や金利が変わったり、もっと単純なことでは入力データに間違いがあったときなど、該当するセルのデータを直すだけで、すべての計算をやり直してくれるもの。手作業で計算しているときなど、「げげ、全部やり直しだ〜！」なんて絶望してしまうけど、表計算ソフトなら、そんな心配もないわけだね。

スプレッドシートを眺めながら、さまざまにデータを変化させ、その結果が全体にどう影響してくるか？なんてことも、再計算機能を使えば簡単。ビジネスをシミュレートできるのだ。なかなか利用

価値の高い機能だよ。

そうそう、スプレッドシートをより効率よく使うために、セルの幅を変更することも可能。桁数の少ないデータが並ぶようなら、それに応じてセル幅を狭めておけば、一画面により多くのセルを表示できるというわけだ。幅を変えるには手動でも、メニューからセル幅変更を選んでコンピューターにやらせることもできる。

このほかにも、さまざまな計算式があらかじめ定義された関数を利用したり、数値の平均を求めるのに小数点以下のデータを表示させたりも可能。一般にビジネス分野で使われている表計算ソフトにある機能は、すべて網羅していると思ってい

|            | 10月号 | 11月号 | 12月号 | 1月号  | 2月号  | 合計    |
|------------|------|------|------|------|------|-------|
| ソリッドスネーク   | 7990 | 2290 | 1240 | 1940 | 419  | 13800 |
| 三國史I       | 3630 | 2340 | 1510 | 1860 | 1320 | 10660 |
| 大航海時代      | 0    | 0    | 5400 | 4310 | 2270 | 11980 |
| ドラゴンスレイヤー  | 0    | 9900 | 2810 | 2170 | 1190 | 15170 |
| ディスクステーション | 5400 | 4290 | 3970 | 4130 | 3690 | 21560 |
| ロードス島戦記 補巻 | 3630 | 1530 | 950  | 490  | 0    | 6600  |

● G9のセルの内容を見ると、B9～F9までのセルを合計するための、sumという関数が使われているのがわかる。

# GCALCのデータも使える!

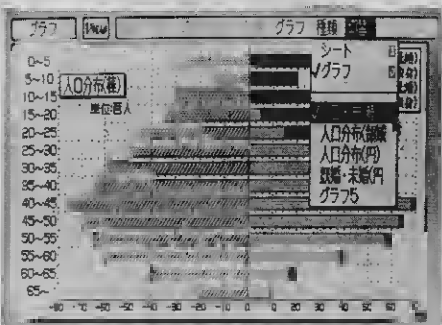
MSXViewがHALNOTEを参考に作られたのは、ご存知のとおり。同様にViewCALCも、GCALCをもとにして作られたアプリケーションなのだ。

で、それなら、GCALCで作ったデータを、ViewCALCで使いたいってのは誰もが思うこと。実験した結果は大成功。何の問題もなく(ファイル名もそのまま)、読み込むことができた。これならGCALCからViewCALCに乗り換えても、何の心配もなさそうだね。



◆GCALCに付属していたサンプルデータを読み出しているところ。ファイルの拡張子も共通になっている。

◆いろいろとワザを使うと、こんなグラフを表示することもできる。キミも表計算ソフトの達人を目指すのだ。



## 発売は4月末～5月中旬

で、ViewCALCの気になる発売日なのだけど、いまのところ4月末～5月中旬ごろを予定しているという。価格は1万4800円[税別]で、これは決定。パッケージの中にはViewCALCのシステムディスクと、マニュアル一式が付属する予定だ(うーん、予定が多くてゴメンナサイ)。

念のために書いておくと、このViewCALCを使うためには、当然のことながらMSXView本体が必要になる。ViewCALCのシステムディスクを、MSXViewのシステムにインストール(必要なファイルをコピーすること、といえはいかな)して使うわけだ。

といっても、それほど難しく考えることはなくて、MSXViewの環境の上でファイルを選び、コピーしていくだけ。キーボードからわけのわからないコマンドを入力す

る手間は無い。ただ、操作性を良くするために、マウスだけは用意するようにしようね。

最後に、ViewCALCの基本仕様を簡単にまとめておく。このソフトが作成するデータファイルは拡張子が'.CL'で、ViewCALC専用のもの。ただし、このほかSYLKやテキスト、CSVなどの形式のファイルにもセーブできるので、ビジネス分野で広く使われるPC-9801などの表計算ソフトと、データを共有することも可能だ。

また、計算式を指定するのに欠かせない関数は、全部で52種類。式の複雑な金利計算などは、はじめから関数として登録されているので、簡単に使うことができる。とまあ、このように、必要にして十分な機能を提供した表計算ソフトが、ViewCALCというわけだ。しっかりチェックしておいてね。

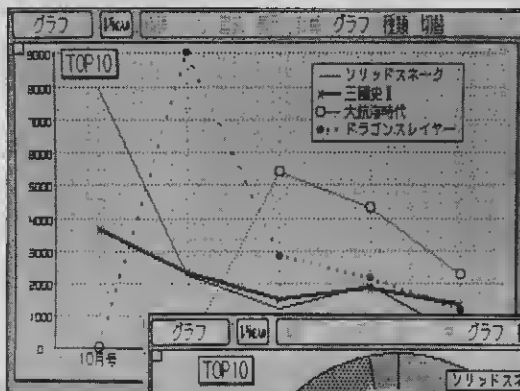


## 増設RAM カートリッジ 発売間近!?

ViewCALCと時期を同じくして、というか、どうやらこちらのほうが早くなりそうなのだけど、増設RAMカートリッジが発売される。正式な商品名は「MSX増設RAMカートリッジ・MEM-768」。turbo R本体に内蔵された256キロバイトのRAMに、768キロバイトを増設し、合計1メガバイト

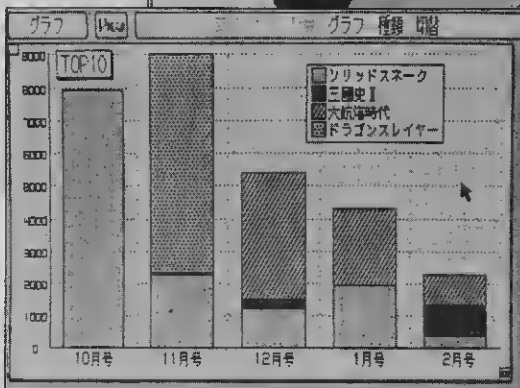
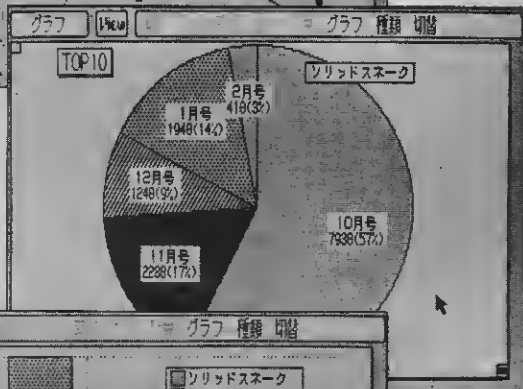
まで拡張しようというものだ。

発売は4月中旬ごろ。予価は3万円[税別]で、カートリッジのほかに、4本のツールが入ったユーティリティディスクも付属する。対応機種はMSX turbo Rと、日本語MSX-OOS2を搭載したMSX2またはMSX2+マシン。OOS1では使えない。



◆Mマガのトップ10(といっても上位5本)の推移を、折れ線グラフで表示してみた。わかりやすいでしょ。

◆同じデータを、今度は円グラフで表示。画面の切り替えもスムーズだ。さすが、16ビットCPUのR800だね。



◆こちらは棒グラフ。扱うデータの性質によって、以上の3種類のグラフを使いわけるといいかもしれない。

# MSX turbo R

## テクニカル・アナリシス

今月からしばらくの間は、MSX-DOSに関してアレコレ解説していこうと思う。turbo Rに搭載された256キロバイトものメモリーをコントロールするには、どうしてもDOSが必要になるからだ。まずはDOSの成り立ちや、基本構造などの基礎知識から、覚えておこうね。

### MSX-DOSの歴史と業界の神話

1988年にMSX2用のカートリッジとして発売され、最新のturbo Rの本体に内蔵されたMSX-OOS2には、そこにいたるまでの長い歴史がある。今月はその歴史とDOSの目的などを解説しよう。

神話、といっても、2000年前の話ではない。わずかに20年前の話が「コンピューター的神話」と呼ばれ、「神話の主人公」が現役で活躍しているほど、この業界の歴史の流れは速い。図1は、神話の時代から現在のMSXまでの系図の概略。左側が古いソフトウェアで、矢印の右側が影響を受けて開発された新しいソフトウェアだ。

「DOS」とは、「Disk Operating System」の略で、コンピューターのフロッピーディスクやハードディスクを管理するためのプログラムのこと。最初に普及したパソコン用のOOSは、デジタルリサーチ社が8080またはZ80CPUを使う8ビットコンピューター用に開発した「CP/M」だ。これは、10年前にはビジネスコンピューターと呼ばれていた、PC-8801シリーズなどで動いていた。

MSX-OOS1の機能はCP/Mとほぼ同じなので、CP/M用ソフトウェアの大部分はMSX-OOSと組み合わせても動く。MSX-DOS用の「M80」、「L80」、「S-BUG」、「MSX-C」

などは、もともとCP/M用に開発され、その後MSX-DOS用に改良されたソフトウェアだ。

8086CPUを使う16ビットコンピューター用に、デジタルリサーチ社が作ったOOSが「CP/M-86」。マイクロソフト社製が「MS-OOS」。IBM-PC用のMS-OOSは「PC-OOS」とも呼ばれ、IBM-PCとPC-DOSの組み合わせは、アメリカでは「業界標準」と呼ばれるほど普及し、日本でも最近話題になっている。

「ワークステーション」とは、厳密な定義は難しいが、パソコンと大型コンピューターの間のようなコンピューターだ。このワークステーションに広く使われている



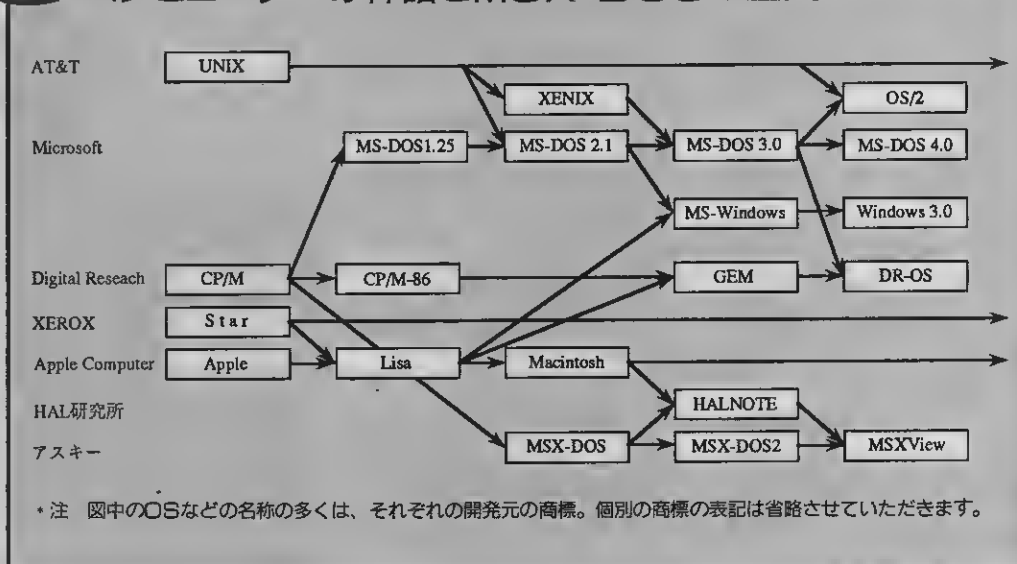
OS(ディスク操作以外の機能が充実している)ので、OOSでなくOSと呼ばれる)が、AT&T社のベル研究所で開発された「UNIX」だ。あとで説明するMSX-OOS2の「階層ディレクトリー」機能や、「リダイレクション」機能は、UNIXとともに実用化され、「MS-OOS ver.2.1」に組み込まれた。

簡単に説明すると、MSX-DOS1とは、CP/MとMS-OOS ver.1.25に近いMSX専用OOS。MSX-DOS2とはMS-DOS ver.2.1の機能をできる限り実現したOOSだ。

### ウィンドー環境とマウスの歴史

最近のコンピューターで、OOSと並んで重要なプログラムが、画面を管理する「ウィンドーシステム」だ。画面を複数のウィンドーに分割してマウスでメニューを操作するという考えは、ゼロックス社(複写機で有名だがソフトウェアの技術も傑出している)の、伝説のパロアルト研究所で開発され、「Star」というワークステーションを使って実現された。これは、い

図1 コンピューターの神話とMSX-DOSの歴史



までは当たり前のことになったが、主要な入出力装置がキーボードとプリンターだった時代には、画期的なことだった。

このウインドーシステムがパソコンで実用化されたのは、アップル社の「Lisa」と「Macintosh」というマシン。IBM-PC用のウインドーシステムでは、デジタルリサーチ社の「GEM」と、マイクロソフト社の「MS-Windows」が有名だ。漢字表示などの問題で、日本ではウインドーの普及が遅れていたが、今年は日本語MS-Windowsがおもしろくなりそうだ。

さて、「MSXを日本のMacintoshにしよう」という大胆な考えで開発されたソフトウェアが、HAL研究所の「HALNOTE」だ。これは、多機能でおもしろい、あっぱれなソフトウェアだが、MSX2で使っていると、「もっとCPUが速くてメモリーが多ければいいのだから」と思ってしまう。しかし、turboRの登場でこの問題が解決した。そして、MSX-OOS2、HALNOTE、MSX用漢字変換の「MSX-JE」などの技術の集大成が、「MSXView」だ。

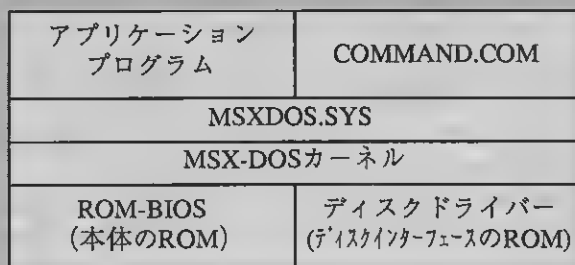
このようにMSXは、いい意味でも悪い意味でも、多くの歴史を背負って、それを低価格で普及させようとする、歴史に名前を残すべきパソコンのひとつなのだ。

## MSX-DOSの内部構造の概略

複雑そうに見えるOOSの構造も、図2のように考えるとわかりやすい。MSXのディスクインターフェースカートリッジと、DOS1を内蔵したMSX本体には16キロバイト。DOS2カートリッジと、DOS2内蔵MSX本体には64キロバイトのROMが入っていて、そのROMには「ディスクドライバ」、「MSX-OOSカーネル」、「Disk-BASICインタープリター」が含まれている。

ディスクドライバとは、MSX本体のROMに含まれるBIOSに似ていて、フロッピーディスクのハ

## 図2 MSX-DOSの構造



ディスクからRAMに  
ロードされる

ディスクインターフェースの  
ROMに内蔵

ードウェアを操作するプログラムの集まりだ。これは、MSXの機種によって内容が異なり、普通のプログラムが直接ディスクドライバを呼び出すことはない。

MSX-DOSカーネルとは、「ファンクションコール」または「BOOSコール」と呼ばれる、OOSの機能を実現する中心部分。Disk-BASICインタープリターとは、「OPEN」、「CALL FORMAT」などの、ディスク操作のためのBASIC命令を処理するプログラムの集まりだ。

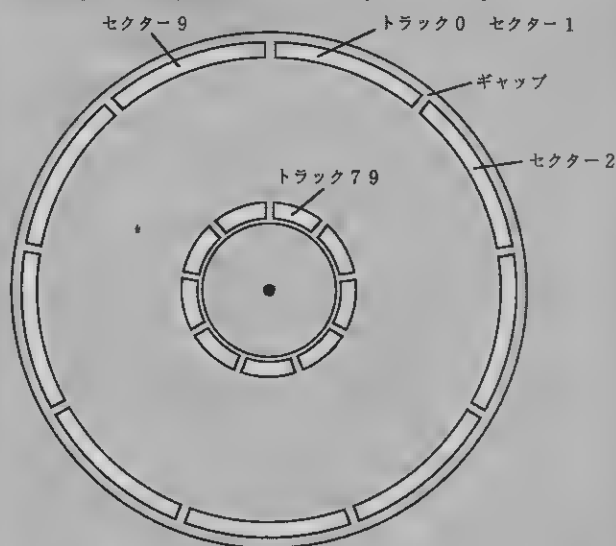
MSX以外の多くのパソコンには、Disk-BASICインタープリターが入っている「システムディスク」が必要だが、MSXではROMに内蔵されているので不要となる。

OOS1のシステムディスクには、「MSX00S.SYS」と「COMMANO.COM」というファイルが含まれ、MSXのメインRAMに読み込まれる。このうちMSX00S.SYSは、BOOSコールを処理するプログラム中で、ROMではなくRAMに置かれる必要がある部分だ。

MSX-OOSの特徴のひとつには、CP/Mよりも多くの機能を持っていることがある。そして、その機能の大部分が、MSXDOS.SYSでなくROMに含まれるため、必要なRAMの量はCP/Mとほぼ同じ。OOS2ではさらに機能が増えたが、この特徴のおかげで、アプリケーションプログラムが使えるメモリーの量は減っていない。

COMMANO.COMは、キーボードから入力されたDOSの命令を処理

## 図3 フロッピーディスクのMSX-DOSフォーマット



MSXに使われる、MS-DOSの2DDフォーマットのディスクには、両面にそれぞれ80個のトラックと、各トラックに9個ずつのセクターがある。各セクターの容量は512バイトだから、ディスクの総容量は、 $512 \times 9 \times 80 \times 2 = 797280$ バイト(=790キロバイト)というわけだ。

するプログラムだ。このようなプログラムは、一般的に「シェル」と呼ばれている。

たとえば、「TYPE X」という命令が処理されるような場合には、COMMAND.COMがOOSカーネルに「X」というファイルを読みとるような命令を与える。OOSカーネルは、与えられた命令を、あとで説明するセクター単位の入出力の命令に分解し、たとえば、セクター0をD000H番地に読み込めというような命令を、ディスクドライバに与えるわけだ。

## フロッピーディスクのフォーマット形式は?

みんな同じに見える3.5インチフロッピーディスクにも、2DD型や2HD型などがあり、異なるパソコンの間で共通に使えないことが多い。ここでは、フロッピーディスクの違いを説明しよう。

図3は、2DD型のMS-OOSフォーマットの構造だ。ディスクは、「トラック」という同心円に分割され、それぞれのトラックは「セクター」という記録の単位に分割され

ている。各セクターの記憶容量は512バイトなので、2DD型ディスクの総容量は、 $512 \times 9 \text{ セクター} \times 80 \text{ トラック} \times 2 \text{ 面} = 720 \text{ キロバイト}$ になるわけだ。

いつも使っている“2DD”というのは、“2 sides double density double track”の略。日本語では“両面倍密度倍トラック”と訳される。はじめに作られた5.25インチディスク（一般に5インチディスクと呼ばれるもの）の容量は、 $128 \text{ バイト} \times 16 \text{ セクター} \times 40 \text{ トラック} \times 1 \text{ 面} = 80 \text{ キロバイト}$ だった。それに比べて2DD型は、トラックあたりの記録密度とトラック数と面数がそれぞれ2倍になったので、2DDと呼ばれるのだ。

MSXでは、2DD型または片面の1DD型のディスクが使われる。ワープロ用には2DD型が多いようだ。また、16ビットパソコンなどに使われる“2HD”型は、“2 sides high density double track”という意味で、トラックあたりの記録密度が2DD型よりも大きい。現在ではさらに大容量のディスクも開発されていて、“2TD”とか“2HC”とか呼ばれているが、まだ普及していないし、メーカー間の互換性が保証されるかどうか心配だ。

図3のように、セクターの間には“ギャップ”という隙間がある。このほかにも“インデックス”というセクターの位置を示す信号や、マシン語プログラムリストのチェックサムと同様に、誤りを検出するための“CRC”というものがディスクに記録されている。

これらのすべてを含むディスク容量を“アンフォーマット容量”、セクターの部分のみの容量を“フォーマット容量”という。2DD型では、アンフォーマット容量1メガバイト、フォーマット容量720キロバイトだ。ディスク関係の説明書では、両方の容量の表記が使われているので、注意しよう。

じつは、いつも何気なく使っている“FDRMAT”とは、ディスクに

図3のような印を付ける作業だ。ドライブとDDSの種類によっては、たとえば1DDと2DDのような、複数のフォーマットを選択できる。2DD用のディスクを1DDにフォーマットすることは、裏側を使わないだけなので、問題ない。しかし、2DD用と2HD用のディスクは、磁性体の材質が異なるので、区別する必要がある。たとえば、2HD用のディスクを2DDにフォーマットすると、フォーマットできたように見えても、あとで使うときにエラーを起こす可能性がある。

### 他機種のディスクは使えるのか

不幸なことに、2DD型ディスクの中にも、いくつかの種類がある。そのため、同じ2DD型のディスクを使っている、データを共有できない場合も多い。

MSX用のディスクは、“MS-DDSフォーマット”なので、MS-DDSを使う16ビットパソコンとMSXとの間では、基本的に同じディスクのデータを読み書きできる。また、一部のワープロには、MS-DDSフォーマットのディスクの、テキストファイルを読み書きする機能があるので、MSX-DDSのファイルを利用することもできる。

MSXにとって不幸なのは、ディスクのハードウェアがメーカーによって異なることだ。そのため、MSXでMS-DDS以外のディスク、たとえばCP/MやN-BASICのフォーマットのディスクを、読み書きするプログラムを作れない。じつ

は、この連載記事の原稿も、ワープロ専用機のDASY30AFで書き、そのIBMフォーマットのディスクの文書ファイルを、32ビット機のPC-386Mを使ってMS-DDSフォーマットに変換し、それからアスキーネットMSXで、編集者に送信しているのだ。

さて、物理的にファイルを読めたところで、その内容を解読できなければ無意味だ。これまた不幸なことに、ワープロの文書ファイルなどの内部構造にも、互換性がない。ただし、パソコン用のワープロソフトの多くには、“テキストファイル”を扱う機能がある。厳密な定義はないが、一般的にテキストファイルとは、JIS符号で表わされた英数字と半角カタカナ、そしてシフトJIS符号で表わされた漢字と、改行符号のみを含むファイルを意味する。要するに、日本語MSX-DDS2の“TYPE”コマンドで表示できるファイルだ。

たとえば、PC-9801用の有名なワープロソフトの“一太郎”では、文書ファイルをセーブすると、拡張子（ファイル名のピリオド以降）がJXW、ATR、CTLの3つのファイルが作られる。このうちのJXWというファイルが、テキストファイルにあたるものだ。

## MSXでPC-PR201を制御

次のページのリストは、先月号に掲載したMSXの特殊文字を含むファイルを、キャノンBJ-10vプリンターに印字するプログラムを、NECのPC-PR201用に変更するものだ。このリストを“MSX201.C”というファイル名でセーブし、先月号のリストの“MSXBJ10V.C”の代わりに使おう。そのほかのリストは、先月号のままで。

MSXのグラフィック文字の中の半角漢字は、PC-PR201で印字できない。そこで、印字位置を調節して、半角文字の幅に強引に全角文字を印字する。PC-PR201用には、データ量は膨大になるが、プリンター側の文字を無理に使うよりも、半角文字をビットイメージで送るべきだったかもしれない。改良版ができれば、アスキーネットMSXなどで公開する予定だ。

プリンターの物理的なインターフェースであるセントロニクス社仕様の互換性はいいのだが、特殊記号や制御符号の互換性はほとんどない。同じ日本電気の製品でありながら、PC-PRシリーズとMNシリーズのように、異なるものがあるのは残念だ。



## List MSX201.C

```

/*
 * msx201.c : print MSX character code to PC-PR201 series
 * (C) 1991 Ishikawa; free to use and copy without warranty
 * on 6. Mar. 1991 by nao-i
 */
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
#define const
#include "emc.h"
#include "printer.h"
#pragma nonrec
#define ESC 0x1b
#define DOTS_PER_COL 18

extern int errno;

/*
 * print a file
 */
void prFile(pFILE, tTabs)
FILE *pFILE;
tiny tTabs;
{
    static char ac8to85[8] = {0x88, 0x89, 0x8a, 0x8b, 0x8c, 0x8d, 0x8e, 0x8f};
    static char acRule[12] = {0x90, 0x91, 0x92, 0x93, 0x94, 0x95, 0x96, 0x97, 0x98, 0x99, 0x9a, 0x9b};

    static char acKln[] = {ESC, 'K', 0};
    static char acKOut[] = {ESC, 'H', 0};
    static char acHira[] = {ESC, '&', 0};
    static char acKata[] = {ESC, 'S', 0};
    static char acSet[] = {ESC, 'H', 0};
    static char acRes[] = "";

    int iCode;
    tiny tCol;
    char acBuf[7];

    openprn();
    putsprn(acSet);
    errno = 0;
    tCol = 0;
    while ((iCode = fgetc(pFILE)) != EOF) {
        sprintf(acBuf, "Y%33F%4d", (int)tCol * DOTS_PER_COL);
        putsprn(acBuf); /* dot spacing */
        if ((iCode & 0x8000) == 0x8000) { /* Kanji */
            putsprn(acKln);
            putsprn((iCode >> 8) & 0x7f);
            putsprn(iCode & 0x7f);
            putsprn(acKOut);
            tCol += 2;
        } else if (iCode == '\n') { /* line feed */
            putsprn(0x8d);
            putsprn(0x8a);
            tCol = 0;
        } else if (iCode == '\t') { /* tab */
            do {
                putsprn(' ');
            } while (++tCol % tTabs);
        } else if ((iCode & 0xff00) == 0) { /* ASCII, Kana */
            putsprn(iCode);
            tCol++;
        } else if ((iCode & 0xff00) == 0x8000) {
            char cCode;

            switch ((cCode = (char)iCode) & 0xe0) {
                case 0x80: /* Hiragana */
                    if (cCode <= 5) {
                        putsprn((int)ac8to85[cCode]);
                    } else {
                        putsprn(acHira);
                        putsprn(cCode + 0xa0);
                        putsprn(acKata);
                    }
                    break;
                case 0x40: /* 2 bytes grp */
                    if (0x51 <= cCode && cCode <= 0x5c) {
                        /* rule */

```

```

                        putsprn((int)acRule[cCode - 0x51]);
                    } else {
                        int iHan;

                        iHan = msxtozen(iCode);
                        putsprn(acKln);
                        putsprn((iHan >> 8) & 0x7f);
                        putsprn(iHan & 0x7f);
                        putsprn(acKOut);
                        putsprn(0x8d); /* CR */
                    }
                    break;
                case 0x60: /* Hiragana */
                    putsprn(acHira);
                    putsprn(iCode + 0x60);
                    putsprn(acKata);
                default:
                    errno = EILSEQ;
                    break;
            }
            tCol++;
        }
    }
    if (errno == EILSEQ) {
        fputs("Illegal code.Yn", stderr);
        errno = 0;
    }
    putsprn(acRes);
    closeprn();
}

int main(argc, argv)
int argc;
char **argv;
{
    tiny tTabs;
    static char acUsage[]
    = "Usage : msx201 [-1-2] [-tn] filename ...Yn";

    tTabs = 8;
    while (--argc) {
        if (++argv == '-') { /* option */
            int iTabs;

            switch ((*argv + 1)) {
                case '1':
                    isMSX1 = 1;
                    break;
                case '2':
                    isMSX1 = 0;
                    break;
                case 't':
                    if (2 <= (iTabs = atoi(*argv + 2))
                        && iTabs <= 16) {
                        tTabs = (tiny)iTabs;
                    } else {
                        fprintf(stderr, "Bad tabs %dYn",
                            iTabs);
                        exit(1);
                    }
                    break;
                default:
                    fputs(acUsage, stderr);
                    exit(1);
                    break;
            }
        } else {
            FILE *pFILE; /* file name */

            if ((pFILE = fopen(*argv, "r")) != NULL) {
                prFile(pFILE, tTabs);
            } else {
                fprintf(stderr, "Can not open '%s'Yn",
                    *argv);
                exit(1);
            }
        }
    }
    return 0;
}

```

# Tools

dmove2.com

mab Tools

## 徹底活用法

今月はツールを7本も紹介してしまうのだ。ディスクを整理するのに役立つ“dmove2.com”と、ネットワークで人気のある“mab Tools”6本、すべてのプログラムがMSX-DOS2対応なのだ。どれも使えるツールばかりなので、MSX-DOS2を使っている人はぜひ手に入れておいてほしい。

### dmove2 —directory move2—

これはファイルの順番を入れ替えるためのツールだ。ディスクを使っていると、いろいろなファイルがめちゃくちゃな順番で記録されてしまうことがよくある。また、そういうディスクに限って“DIR”コマンドでディレクトリーを取ると、見にくくてしょうがない。そんな経験があると思う。

DOSのシステムディスクは最初“MSXDOS2.SYS”、“COMMAND2.



★こんなふうに、普通はファイルが詰めて記録されているのだ。



★これを自分の好きなように並べ替えることができるわけだ。

COM”があって、その次に拡張子“.COM”のファイルが並んでいる、というふうに整理されたものを使いたいよね。そういうときにこの“dmove2”を使うわけだ。

まず、カーソルキーを使って移動させたいファイルのところにカーソルを移動させスペースキーを押す。次にそのファイルをどこに移動させるか、を同じくスペースキーで決定する。これだけでファイルは移動するが、その情報はまだディスクには書き込まれていない。画面下部に“WRITE”と書かれている部分があり、そこにカーソルを移動させスペースキーを押すと実際に書き込まれるようになっていく。つまり、“WRITE”を使ってディスクに書き込むのを忘れちゃうと、ファイルを移動させても元の状態に戻ってしまうわけ。

ディレクトリーは“<>”で囲まれているので、その部分を選択し“CHGDIR”で変更することができる。

便利なのが“KILL”のコマンドだ。整理していると必ず出てくるのがいらぬファイル。そいつをかたづけしから削除していけるわけだ。ただし、勢い余って必要な

### dmove2の起動方法

#### [書式]

dmove2 [<drive>]

#### [画面表示]

<> ディレクトリー名  
== ボリューム名  
: ファイルがない  
\* ファイル数が112に満たないサブディレクトリー

#### [コマンド]

|          |                                        |
|----------|----------------------------------------|
| INS      | カーソルで選択した位置に空白を挿入し、以降のファイルをひとつずつ後ろにずらす |
| DEL      | 選択位置を削除し、以降のファイルを前に詰める                 |
| KILL     | 選択位置のファイルを削除する                         |
| CHGDIR   | 選択位置のディレクトリーに移動する                      |
| WRITE    | 画面に表示されているディレクトリー情報を、ディスクに書き込む         |
| ORIGINAL | ディレクトリー情報を再ロードする                       |
| END      | DMOVE2を終了する                            |

ファイルも削除してしまうことも予想されるので、エディットをやり直す“ORIGINAL”のコマンドも用意した。“WRITE”コマンドを実行しないかぎり何度でもやり直せるから、安心して削除してくれ。“INS”や“DEL”機能も用意しているので、テキストエディターのように挿入、削除を使って簡単にファイルの移動ができるぞ。



ネットワークでファン急増中!!

# mab Tools 大公開

MSX-DOS2上で動作するツールを精力的に作っている馬淵さん。前回('91年2月号)に引き続き大量6本を紹介する。ないと困る、ってほどでもないんだけど、ディレクトリーまるごと削除するものや、機能が拡張されているCOPYコマンドなど、持っている便利なものばかりだ。ぜひ使ってみてちょーだい。

## UNIXライクな環境を

大形コンピューターなどで動作するOS(オペレーティングシステム)に"UNIX"というものがあるんだけど、mab ToolsはそのUNIXで用意されているものをMSXでも実現しよう、というコンセプトで作られたものなのだ。もちろんツールの名前も、UNIXのそれを意識して付けられている。むちゃくちゃ大げさにいっちゃうとMSXでUNIXを疑似体験できるわけだ。

じつは、6本のうちの"which"と"what"は、ほとんど使わないと思う。使わないとは思うんだけど、上記のUNIXライクな環境という意味からすればあながち不要なものでもない、ということになる。そういう意味の6本なのだ。

## ❖ rm remove files

rmはファイルやディレクトリーの削除を行なうプログラムです。ディレクトリーの下のファイルをまるごと削除したり、該当する各ファイルを本当に削除するかどうか、確認しながら削除することができます。なお、MSX-DOS2専用なので注意してください。

使い方は右の表を参考にしてください。ファイル名は通常のDOSコマンドへの指定と同じように、ドライブ名、ディレクトリー名、ファイル名が複数指定できます。もちろんファイル名にはワイルドカードが使用可能です。

今回紹介するツールはTAKERUから発売される"MSXマガジンプログラムサービス"に収録されているんだけど、"mab Tool"は実行ファイル以外にもLSI-Cで書かれたソースファイルも収録している。そのソースファイルを改変したりすることは自由なんだけど、それを使用することによって発生したいかなる障害についても、作者、およびMSXマガジン編集部はその責を負いません。基本的に無保証、なので注意してください。

また、LSI-Cでコンパイルし、オリジナルのライブラリーをリンクしているので、MSX-Cでコンパイルするためにはかなりの変更が必要になると思います。

ワイルドカードが使用可能です。

オプションの"-d"を指定すると、削除するファイル名を出力します。デバッグ用ですので、ふだん使用すると画面が乱れる場合があります。デフォルトでは削除ファイル名は表示しません。同じくオプションの"-i"を指定すると、各ファイルを削除する前に、本当に削除して良いかどうか問い合わせてきます。ここで"y"または"Y"から始まる行を入力すると、そのファイルを削除します。それ以外には削除せずに次の処理に移ります。

## ❖ ls list directory

lsはディレクトリーのファイル一覧を表示(出力)するプログラムです。これもMSX-DOS2専用です。1行80文字を前提にしていますので、それ以外のモードでは表示が乱れる場合があるので注意してください。

起動方法は下の表のとおりです。ファイル名は通常のDOSコマンドへの指定と同じように、ドライブ名、ディレクトリー名、ファイル名が指定できます。ファイル名にはワイルドカードが使用可能です。"-l"を指定すると、ファイル名だけでなく、日付、サイズ、属性などの種々のディレクトリー情報も出力します。各属性の意味についてはDOS2のマニュアルを参照してください。

"-C"を指定すると、強制的にマ

ルチカラムで出力します。マルチカラムとは1行に収まる範囲内で、1行中に複数のファイル名を出力するという意味です。(実際には1行に5つまで)これに対しシングルカラムでは1行につき1ファイルしか出力しません。デフォルトでは画面表示の場合にはマルチカラムで出力します。リダイレクトなどにより出力先がファイルになった場合にはシングルカラムで出力します。また"-l"を指定すると、強制的にシングルカラムで出力します。

"-F"を指定すると、実行ファイルには"\*"を、ディレクトリー名には"@"を付加してマークします。また"-R"を指定すると、サブディレクトリー内のファイルも検索して出力します。

### lsの起動方法

#### [書式]

```
ls [-abdfldrstCFR1] [<pathname> ...]
```

#### [オプション]

- a 不可視、システム属性のファイル名も出力する
- b ファイルのサイズを出力する
- d ファイルの日付を出力する
- f ソートしない
- l ロングフォーマットで出力する
- r 逆順にソートする
- s ファイルのサイズでソートする
- t ファイルのタイムスタンプでソートする
- C 強制的にマルチカラムで出力する
- F 実行ファイル、ディレクトリーをマークする
- R サブディレクトリーを再帰的に検索する
- 1 強制的にシングルカラムで出力する

### rmの起動方法

#### [書式]

```
rm [-adfir] <filename> ...
```

#### [オプション]

- a 不可視、システム属性のファイルも削除対象とする
- d 削除するファイル名を表示する(デバッグ用)
- f 書き込み禁止属性のファイルも強制的に削除する
- i ファイルを削除してよいかどうか問い合わせる
- r ディレクトリーごとすべて削除する

## ❖ ecp — expanded cp —

オプションを意識しなければ、DOSのcopyコマンドと同じように使用できます。ecpは以前に掲載したbackup.comをより一般化したもので、単にコピーするだけでなく、タイムスタンプの比較やアーカイブビットのチェックなどで選択的にファイルをコピーすることもできます。

また、xcopyのようにサブディレクトリごとコピーすることもできます。機能的にはxcopyにタイムスタンプ比較を追加したものと言えるでしょう。なお、DOS2専用です。DOS1では動作しません。

コピー元、コピー先ともに、ファイル名にはドライブ、ディレクトリ、ファイル名を指定することができます。また、コピー先のファイル名を指定できるので、リネームしながらコピーすることもできます。

コピー元ファイル名は複数指定することもできます。

(例) A>ecp \*.c \*.h b:\*ecp  
この例では、カレントドライブ、カレントディレクトリの\*.\*

c\*、\*.\*、h\*、にマッチするファイルを、Bドライブのecpという名前のディレクトリにコピーします。コピー先ファイル名はひとつしか指定できません。

ecpはECPOPTという環境変数をサポートしています。環境変数にはecpに与えるオプション群を設定しておきます。

(例) A>set ecptopt=dv  
ecpは起動されると、まず環境変数ECPOPTに指定されたオプションを読み込み、次にコマンドラインのオプションを読み込みます。従って最終的にはコマンドラインから与えられたオプションのほうが優先されることになります。

## ecpの起動方法

### [書式]

ecp [-?adfhistvw] <コピー元ファイル名>...  
<コピー先ファイル名>

### [オプション]

- ? 簡単なヘルプメッセージを出力する
- a アーカイブ属性をチェックしてコピーする
- d コピー中のファイル名を表示する
- f 書き込み禁止属性のファイルにも強制的に上書きする
- h 不可視属性のファイルもコピー対象とする
- i コピーするかどうか問い合わせる
- r サブディレクトリ内のファイルも再帰的にコピーする
- s システム属性のファイルもコピー対象とする
- t タイムスタンプを比較してコピーする
- v ディスクの書き込みベリファイをonにする
- w コピー開始前にプロンプトを出力しキー入力を待つ

### [環境変数]

ECPOPT ecpに与えるオプション群を設定する



## ❖ chmod — change file mode —

chmodはファイルの属性の変更を行ないます。DOS2専用です。

MSX-DOS2のattribコマンドでは不可視属性と書き込み禁止属性しか変更できませんが、chmodではアーカイブ属性、システム属性も操作することができます。

オプションはスイッチキャラクター '-' (マイナス) のあとに続けて指定します。必ずファイル名の前に指定してください。また、オプションの大文字、小文字は厳密に区別されるので十分注意してください。

'-R'を指定すると、サブディレクトリ内のファイルも検索し、それらの中でマッチするファイル

も属性変更の対象に含めます。

属性を指定する 'a'、'h'、'o'、'r'、's' は、属性のセットを意味する '+' (プラス)、または属性のリセットを意味する '-' (マイナス) のあとに続けて指定します。必ずファイル名の前に指定してください。属性の大文字、小文字も厳密に区別されます。たとえば、書き込み禁止属性をリセットする場合に '-R' と大文字で指定すると、再帰検索のオプションと見なされますので、使用する際は十分注意してください。

'o' と 'r' はまったく同じものです。それから属性は一度に複数指定することもできます。

## chmodの起動方法

### [書式]

chmod [-R] [+|-]ahors <filename>...

### [オプション]

- R サブディレクトリ内のファイルも属性変更の対象とする

### [属性指定]

- + 以降に続いて指定された属性をセット
- 以降に続いて指定された属性をリセット

### [属性]

- a アーカイブ属性
- h 不可視属性
- o 書き込み禁止属性(rとまったく同じ)
- r 書き込み禁止属性(oとまったく同じ)
- s システム属性

## ❖ what

UNIXで用意されているwhatコマンドもどき。DOS2専用です。

正確にいうと、whatはファイル中の`@(#)`から始まる文字列を表示するプログラム、ということになります。UNIXではシステムが自動的に`@(#)`から始まる文字列(内容はプログラムのバージョン、製作日時、制作者名など)をファイルに埋め込むようになってい

るため、こういうwhatコマンドが有効になるわけです。

MSX-DOS2ではそういったファイル管理環境がないので、人の手で`@(#)`を埋め込んだファイルでないとはwhatできないこととなります。そういう意味で、ほとんど使うことがないツールといっ

## ❖ which

UNIXで用意されているwhichコマンドもどき。MSX-DOS2専用です。

whichは実際にどのコマンドが実行されるのかを知らせるプログラムのこと。たとえば、Aドライブの`TOOL`というディレクトリの中に`AB.COM`という名前のコマンドがある場合、WHICH ABというふうにコマンドライン上か

ら入力すると、

A:¥TOOL¥AB.COM

と表示される、ただそれだけのツールです。同じ名前のコマンドが複数存在する場合に、便利といえ

ば便利かも。  
まずカレントディレクトリーを、次にコマンド実行パスを検索して、そのコマンドが存在するドライブ、ディレクトリーを表示します。該当するコマンドがない場合には何も表示しません。

### whatの起動方法

【書式】

what <filename>...

### whichの起動方法

【書式】

which <filename>...

## いろんなツールを募集中だ

このコーナーでは読者のみなさんのプログラムを募集しています。DOSの外部コマンドに限らず、どんなBASICのプログラムでもかま

### こんなにPDSがあるのだ

| No.  | File Name    | Type                                         | Kind           | Author               | YY/MM/DD | Bytes  | Access |
|------|--------------|----------------------------------------------|----------------|----------------------|----------|--------|--------|
| 1047 | what.ish     | T                                            | UTL            | msx01508             | 91/01/31 | 9540   | 28     |
|      | Desc:        | DOS2_ST:what                                 | プログラムのバージョン管理  | DOS2専用               |          |        |        |
| 1046 | pcmplsrc.ish | T                                            | MSIC           | msx05186             | 91/01/30 | 27663  | 12     |
|      | Desc:        | PCMPPLAY v1.00                               | ソースファイル        |                      |          |        |        |
| 1045 | pcmpl2.ish   | T                                            | MSIC           | msx05186             | 91/01/30 | 12687  | 31     |
|      | Desc:        | PCMPPLAY v1.00                               | MSX-DOS2専用     | MSX2/2+/turboRでPCM再生 |          |        |        |
| 1044 | pcmpl1.ish   | T                                            | MSIC           | msx05186             | 91/01/30 | 14978  | 26     |
|      | Desc:        | PCMPPLAY v1.00                               | MSX-DOS用       | MSX2/2+/turboRでPCM再生 |          |        |        |
| 1043 | rm.ish       | T                                            | UTL            | msx01508             | 91/01/27 | 17098  | 28     |
|      | Desc:        | DOS2_ST:rm                                   | ファイル、ディレクトリの削除 | DOS2専用               |          |        |        |
| 1042 | UG4.ish      | T                                            | MSIC           | msx05048             | 91/01/26 | 17420  | 31     |
|      | Desc:        | "At The Beginning Of The 1991" for MSX-MUSIC |                |                      |          |        |        |
| 1041 | ecp.ish      | T                                            | UTL            | msx01508             | 91/01/24 | 22344  | 37     |
|      | Desc:        | DOS2_ST:ecp                                  | ファイルのコピー       | DOS2専用               |          |        |        |
| 1039 | lhapmsx.ish  | T                                            | FICV           | msx03112             | 91/01/23 | 7638   | 34     |
|      | Desc:        | LHA.COM : MSX-DOS/2.30/ハッパ fix (Bug-fix)     |                |                      |          |        |        |
| 1038 | ls.ish       | T                                            | UTL            | msx01508             | 91/01/23 | 21942  | 42     |
|      | Desc:        | DOS2_ST:ls                                   | 拡張dirコマンド      | DOS2専用               |          |        |        |
| 1037 | chmod.ish    | T                                            | UTL            | msx01508             | 91/01/20 | 15852  | 38     |
|      | Desc:        | DOS2_ST:chmod                                | ファイル属性の変更      | DOS2専用               |          |        |        |
| 1036 | 1575sc85.ish | T                                            | GRPH           | msx01755             | 91/01/20 | 15286  | 29     |
|      | Desc:        | スリッパで自然画を表示する1575sc84の改良版(ish+ark)           |                |                      |          |        |        |
| 1035 | raycg.ish    | T                                            | GRPH           | msx01755             | 91/01/15 | 104826 | 40     |
|      | Desc:        | レイトレーシングで描いたCGです。(ish+ark)                   |                |                      |          |        |        |
| 1034 | CHGCPU.ISH   | T                                            | DA             | msx03151             | 91/01/13 | 1455   | 30     |
|      | Desc:        | TurboR専用 HALNOTE/MSXVIEW上で280/R800を切り替える     |                |                      |          |        |        |

まで送ってください。採用分には、当社規定のプログラム料をお支払いいたします。

最近グラフィックツールがよく送られてくるんだけど、これだけは審査基準が厳しいことを注意しておきます。だって「DD倶楽部」(T&Eソフト)や「グラフィサウルス」(BIT2)という優れたツールがすでにあるんだし、グラフィックツールって誰でも一度は作るものでしょ? よっぽどすごいものじゃないかぎり、必要とはされないんじゃないでしょうか?

その点を考えてみれば、審査基準が厳しくなるのは必然、と考えてもらったほうがいいでしょう。まあ、すごい機能がひとつでも搭

載されていれば、考えなくはないですけれどね。

なお、投稿の際は、プログラムをディスクにセーブし、住所、氏名、年齢、電話番号などを明記してください。また、詳しいドキュメントファイル(操作説明書)なども添付していただけるとなにかと都合いいです。また、「こんなツールがほしい」といったご意見もお待ちしております。

あ 〒107-24

東京都港区南青山6-11-1

て

スリーエフ南青山ビル

(株)アスキー

MSXマガジン編集部

先

Tools募集係

### ツールの手に入れかた

今回紹介した7本のツールは、TAKERUから発売中のMSXマガジン'91年5月号プログラムサービ

に収録されています。

¥DMOVE2

¥LS

¥RM

¥ECP

¥CHMOD

¥WHAT

¥WHICH

以上、7つのディレクトリーが用

意されていて、それぞれにプログラムが収録されています。

まず最初に拡張子が`.CDM`になっている実行形式のプログラムを、MSX-DOS7のシステムが入っているディスクにコピーしてから使用するようにしてください。そのほかのファイルは、とりあえずコピーする必要はありません。なお、dmove2に関しては、作者の都合でソースファイルを収録していません。

# ハードウェア事始め

関 鷹志

先月のDTMFのお勉強編に引き続き、今月はそれを実際に発展させて利用してみましょう。回路自体は簡単なもので、製作はそれほど難しくないはず。例によって、ジョイスティックポートを利用しています。

## ワープロを買いました

ついにノートブックタイプのワープロを購入してしまいました。プライベートでいろいろと忙しくなってしまったため、必要に迫られて買ったわけですが、これがなかなかのものです。ちなみに、私は変態配列として恐れられている○指シフトの愛好者であるということは、知る人ぞ知る紛れもない事実です。

テクニカルライターの仕事が始めて7年目、ワープロ入稿を開始して6年目の快挙です。これで、ネットワーク通信(あえて、パソコン通信とは呼びません)を利用した電子メールを活用すれば、全国どこでも仕事ができるというものです。24時間体制で原稿をせっせと書くことも可能だという恐ろしい話もチラホラ聞こえてきますが、どうなることやら……。

さて、今回はDTMF信号とは何ぞやという基礎知識を身につけてもらい、MSX単体だけでソフトウェアでDTMF信号を作ってみました。DTMF信号の独特の音はこれっきりと耳馴染みになってもらったところで、今回は、そのDTMF信号の活用方法を紹介します。

DTMF信号を作るのは、先月紹介したことからもわかるように、MSXではわりと簡単なことです。先月は内蔵のPSGを利用したわけ

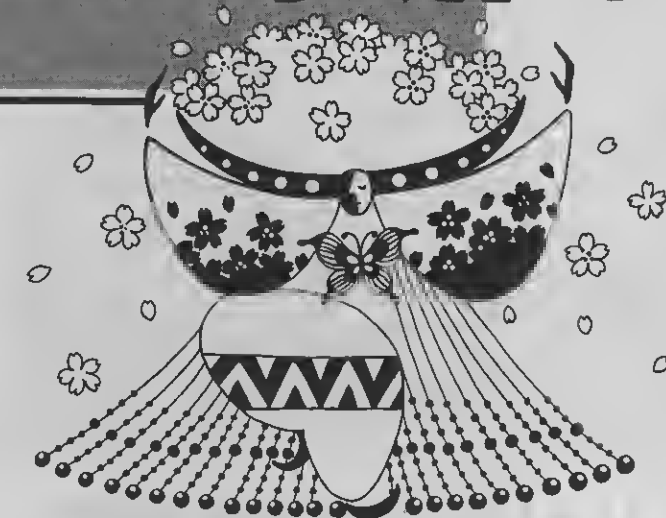
ですが、FM音源やPCM音源など自分のマシンにある機能を利用することももちろん可能です。ところが、DTMF信号を受信して、それを識別するのはそんなに簡単には実現できません。

たしかに、ソフトウェアだけでも実現できないことはありません。事実、最近はいった技術で、デジタルシグナルプロセッシング(DSP)と呼び、さまざまな分野で利用されています。それ専用のチップも市販されています。

しかし、DTMF信号を受信して、それを利用する用途に限定するならば、専用LSIを利用したほうが簡単に、てっとり早く実現できてしまいます。それに、なにせハードウェア事始めと銘打っている都合上、ソフトウェアだけで簡単に実現できてしまったは何のためにやっているかわからないという声もチラホラ……。

## 専用LSIで楽をする

今回利用するICは、標準DTMFレシーバーLSIのLR4102です。これはシャープ製のCMOS-LSIで、5V(ボルト)単一電源(5V±5パーセント)で動作するように作られています。ちなみにLR4101Dという使用電源電圧が12V(12V±10パーセント)になっただけで、ほかの動作はまったく同一な製品もあります。パッケージは、22ピン



のDIPになっています。ピン間隔は0.1インチ(2.54ミリ)なので、ふつうの穴あきユニバーサル基板で簡単に製作できます。

これらのLSIは、少ない外付け部品でDTMFレシーバー回路を簡単に作ることができてしまいます。基本的な外付け部品は、水晶発振子1個、コンデンサー2本、そして抵抗器1本だけなのです。

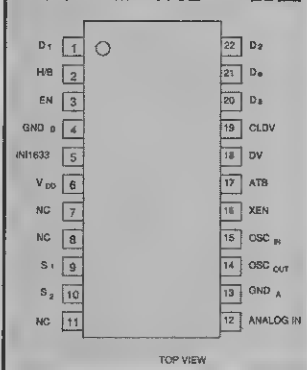
ピン配置は図1のとおりです。1個のLSIの中にデジタル回路もアナログ回路も含まれています。ブロックダイアグラムを調べると、これ1個でDTMF信号をデコードする機能のほとんどを持てていることがよくわかります。詳しい動作はさておき、まずは各ピンの機能を紹介していきましょう。なお、使用電源電圧をVDDとする、LSIに与えるデジタル信号のHレベルは0.7×VDD~VDDの間の電圧、Lレベルは0~0.3×VDDの間の電圧である必要があります。また、各デジタル信号の出力電圧は、電流を1mA(ミリアンペア)取り出した条件で、HレベルでVDD-0.5~VDDの間の電圧が、Lレベルで0~0.5Vの間の電圧が

保証されています。

1番ピンはD1、22番ピンはD2、21番ピンはD4、20番ピンはD8端子です。これらのピンは、デジタル信号の出力端子で、3番ピンのEN端子がHレベルのときに、2番ピンのH/B端子の状態によって、受信したDTMF信号に対応したデジタルコードを出力します。DTMF信号が入力されてから、20~40mS(ミリセカンド)後に確定して出力されます。なお、H/B端子がHレベルの場合は16進コードが、Lレベルの場合は2オブ8バイナリコードが出力されることになります。

4番ピンはデジタル系のGND。

■図1 LR4102ピン配置



端子です。13番ピンはアナログ系のGND<sub>A</sub>端子です。IC内部では、アナログ回路部分とデジタル回路部分に分離されています。これはアナログ回路がデジタル回路によって、ノイズの影響を受けやすいためにそれを防ぐようにしているのです。このふたつのピンは外部で接続して使います。

5番ピンはIN1633端子です。この端子をHレベルにすると、DTMF信号のうち、1633Hz(ヘルツ)を含んだ信号を検出しなくなります。つまり、A～Dの特殊コードが受信できなくなるわけです。通常はLレベルに保っておきます。

6番ピンはVDD端子です。6番ピンと4、13番ピン間に5V±5パーセントの電圧を与えてやります。また、ノイズの影響を減らすために、0.1μF(マイクロファラッド)程度のコンデンサーを並列に接続して使用します。

7、8、そして11番ピンはNC端子です。NCとは、No Connectionの略で、どこにも接続しません。場合によっては、NCと銘打っていても、IC内部では接続がなされていることがあります。ICのテストモード用にメーカー内で用いていることがあることもあるので、うかつな接続をするとヘンな動作をするかもしれません。NC端子は、どこにも接続しないようにしてください。

9番ピンはS1端子です。10番ピンはS2端子です。これらは、IC内部のアナログ回路を安定に動作させるための内部バイアス端子です。これらの端子とGND<sub>A</sub>端子の間に0.01μFのコンデンサーを入れて使用します。

12番ピンはANALOG IN端子です。この端子とGND<sub>A</sub>端子間にDTMF信号を与えてやります。電源電圧より低い信号源の場合は、直接接続ができます。もし入力電圧が電源電圧よりも高いような場合は、0.01μF程度のコンデンサーが必要です。

14番ピンはOSC OUT、15番ピンはOSC IN端子です。この端子の間に3.579545MHzの水晶発振子と10MΩ(メガオーム)の抵抗器を並列に入れてやることにより、内部の動作基準信号回路が動作します。17番ピンのATB端子には、IC内部で8分の1分周された基準信号が出力されます。なお、16番ピンのXEN端子をHレベルに保っておかないと、発振回路そのものが動作しないので、注意が必要です。

18番ピンはDV端子です。DTMF信号を受信して、IC内部で識別完了後にD1～D8端子が確定してから7μS(マイクロセカンド)後にHレベルになります。DTMF信号の入力がなくなってから、40～50mS後にLレベルに戻ります。19番ピンのCLR DV端子を、LレベルからHレベルにしてから最大1μS後でも、DV端子はHレベルからLレベルに戻ります。つまり、DV端子がHレベルである間のD1～D8端子の状態は入力DTMF信号の状態に対応しているということになります。DV端子とCLR DV端子をうまく使えば、データをハンドシェイク形式で受け渡すことができます。

## LSI以外の部品

その他の部品には、特殊なものはありません。動作の基準信号を作る水晶発振子は、3.579545MHzです。これは、カラーテレビのバースト信号発生用として作られているものが利用できます。ちなみに、MSX2+までのCPUの基準クロックの周波数と同じ値です。外形はどんなものでも構いません。

抵抗器は、水晶発振子と並列に接続するものです。発振回路を安定に動作させるためのフィードバック用として用いています。値は10MΩ±10パーセントです。電力は4分の1ワットもしくは8分の1ワットがよいでしょう。抵抗器の値はカラーコードで表現されて

います。この場合は茶黒青金です。

S1端子とS2端子に接続するコンデンサーは、ICのデータシートによると0.01μF±20パーセントと指定されています。コンデンサーの種類としては、マイラーコンデンサー、もしくはポリプロピレンコンデンサーが適当です。コンデンサーの表記は、103J、もしくは103Kとなっているはずですが、コンデンサーの最後のアルファベットは誤差を示しています。Jが±5パーセント、Kが±10パーセントとなっています。なお、通常のセラミックコンデンサーは容量の誤差が大きすぎるため、この部分に用いる場合は不適当です。

電源端子間に接続するコンデンサーはお馴染みの積層セラミックコンデンサーの0.1μF(104と表記)を使うことをお勧めします。

MSX本体とは、ジョイスティックポートと接続して使用します。そのために、ケーブル付きコネクタを用います。これは、MSXジョイスティック用とか、アタリ仕様などと銘打たれて市販されているものです。コネクタのピン番号とケーブルの色分けは統一されていないので、各自で調べる必要があります。販売店によっては、色分けとピン番号の対応表を付けて売っていることもあります。なお、必ず9ピンすべてが接続されていることを確認してから購入してください。これがどうしても入手できない場合は、DSUB 9ピンと呼ばれるコネクタのメスを流

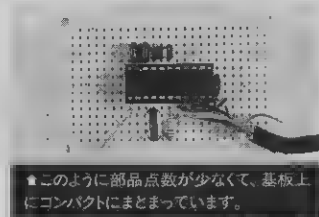
用してください。この場合は、ケーブルは自分で接続することになります。7～9芯程度の多芯ケーブルも入手しておいてください。

## 回路図は、意外に簡単!

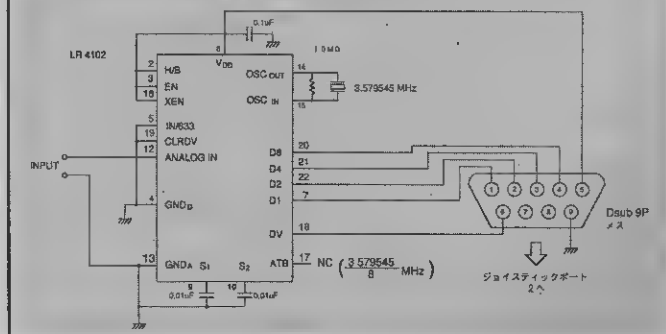
LSIの中に回路のほとんどを含んでいるおかげで、回路図はとてもあっさりしたものになっています。水晶発振子と抵抗器は、14番ピンのOSC OUT端子と、15番ピンのOSC IN端子の間に接続します。これだけで、正確な発振回路として動作してくれます。この間の配線は、なるべく最短距離になるように、部品配置をしっかりと考えてから行なうようにしてください。

9番ピンのS1端子と13番ピンのGND<sub>A</sub>端子間、および10番ピンのS2端子と13番ピンのGND<sub>A</sub>端子間にそれぞれ0.01μFのコンデンサーを接続します。この部分は内部のアナログ回路を安定動作させるためのものなので、最短距離で接続できるように部品配置を心がけてください。

LSIからの出力コードは16進コードで、A～Dのコードを受信動作可能に設定します。2番ピンのH/B端子と3番ピンのEN端子と、



■図2 DTMF信号デコード回路



16番ピンのXEN端子は、6番ピンのVDDと接続します。また5番ピンのIN1633端子と19番ピンのCLR DV端子は、4番ピンのGND<sub>D</sub>端子と接続します。

また、電源供給のために、ジョイスティックポートの5番ピンの+5V端子はLSIのVDD端子である6番ピンと、ジョイスティックポートの9番ピンのGND端子は、LSIのGND<sub>A</sub>端子(13番ピン)とGND<sub>D</sub>端子(4番ピン)と接続します。

電源電圧が安定に与えられるように、VDD端子とGND端子間には、0.1 $\mu$ Fのコンデンサーを接続します。これもなるべく短い距離で配線するようにしてください。

コード出力は、ジョイスティックポートの各端子と接続しています。1番ピンのD1、22番ピンのD2、21番ピンのD4、20番ピンのD8は順にジョイスティックポートの1、2、3、4番ピンに接続されます。また、D1~D8が確定していることを示す18番ピンのDV端子は、6番ピンのTRGA端子と接続します。

DTMF信号の入力端子は、LSIの12番ピンのANAL DG IN端子です。12番ピンと13番ピンのGND<sub>A</sub>端子の間に信号を与えてやることにより、DTMF信号をデコードします。

## MSXと接続しよう!

完成したら、すぐにMSXとつながり動作を確認してみたいのが人情です。しかし必ずその前に、回路の確認を行ってください。いつも私が提唱しているように、赤ペン持って、配線を確認した部分を塗っていくと確認しやすいと思います。ハンダづけ不良や接続ミスを発見できるのは、自分の目だけしかありません。作ってすぐ確認作業をするよりは、ちょっとティーブレイクとでもチャレ込んでから行なうほうが、間違いを発見できる確率が高まるはずですよ。要は余裕の持ち方が肝腎なのです。

確認が済んだら、MSXと接続するわけです。MSXにはふたつのジョイスティックポートがあります。どちらを使ってもよいように思えますが、今回はソフトウェアの都合で必ず2番目の方へ接続します。

また、動作確認のためには、もう1台のMSXもしくは、コラムで紹介しているようなDTMF信号発振回路が必要です。これらからのDTMF信号出力は、今回製作した回路のINPUTに接続します。

たんにMSXと接続するだけでは何もできません。ジョイスティックポートからの情報を読み取るためソフトウェアが必要なのです。

## 掟破りのソフトウェア?

ジョイスティックポートをサポートしているBASICのコマンドには、STICK、STRIG、PAD、PDLがあります。なお一部は、turbo Rでは削除の憂き目にあっています。しかし、これらのコマンドは今回用いていません。理由は簡単です。BASICにおけるジョイスティックポートは、あくまでもジョイスティックやパダルなどの入力装置を接続することしか想定していません。

STICK関数を例にとってみると、同時入力はいくつまでしか対応していません。ジョイスティックを倒した方向に対応して、8方向、倒していない状態を含めても9通りの値しかサポートしていないのです。詳しくは、各自の手持ちのBASICマニュアルを参照してください。

使えないとあれば、ここは奥の手です。掟やぶりのI/Dポート直接操作となりました。ジョイスティックポートはMSX内部では、図3のようになっています。ジョイスティックポートの状態は、すべてPSGの入出力ポートでコントロールされているわけです。PSGはMSXのI/Dアドレス内の4バイトを専有しています。A0番地がアド

レス指定用、A1番地がデータ書き込み用、A2番地がデータ読み取り用、そしてA3番地は未使用となっています。

PSGには全部で16個の内部レジスタがあります。このレジスタの大半は音を出すための設定用です。このレジスタの直接操作を行なうためには、SDUND命令なるものが用意されているのですが、これは今回使用しません。

アクセスしなければいけないレジスタは、#14と#15のふたつです。これらの利用状況は図5のようになっています。これから推察すると、#15に10000000B(バイナリコード)を出力すれば、#14にジョイスティックポート1の状態が現われるように思えます。ところが、実際にBASICでこれを行なってみると、まったく読み取ることができないのです。これは内部の割り込み動作に関連して、#15のビット6が0になってくれず、常に1になってしまうためです。つまり、ジョイスティックポート2の状態ならば読めるということなのです。

そういうわけで、ジョイスティックポート2に接続して使用しているわけです。プログラムはリストのとおりです。#14のビット5が1のときに、ビット0~3のデータは受信データに対応した値になっています。プログラムでは、コードに対応した文字を画面に出力するだけです。簡単なプログラムなので、自分でいろいろと手を加えて用途に応じて対応させてみてください。

## さまざまな応用方法

DTMF受信回路の利用方法はさまざまです。リモコン的な使い方が中心になると思いますが、実際にプッシュホンで何番にかけたかを知ることでもできます。市販のテレホン録音アダプター(電話機とモジュラーコードの途中に入れる

タイプ)を利用すれば、プッシュホンからのDTMF信号を簡単に、しかも合法的に入力することができます。

また、実用にはならないかもしれませんが、空間を伝わるDTMF信号を受信して、ラジコン的な使い方も考えることができます。この回路の入力信号は、いわゆるライン入力レベルなので、直前にマイクアンプ回路やマイクが必要です。市販キットを利用すると楽にできるでしょう。カホ無線のエレホビーキットのNT-5などを使うと確実だと思います。

ハイファイビデオデッキのノーマル音声トラックにDTMF信号を記録しておけば、ビデオを見ながら、特殊効果を得ることも可能でしょう。アフレコ機能を利用してDTMF信号は入力します。その場合はMSXでリレーコントロールなどもしなければならぬかもしれません。以前紹介したPPIボードを利用したり、プリンターポートを利用すれば、それも可能です。プリンターポートの詳しい活用方法は、また機会を改めて紹介する予定です。

アマチュア無線をやっている人ならば、無線機を利用することもできるでしょう。最近のハンディトランシーバーにはオプションのDTMF発振回路が用意されているので、これと組み合わせれば、遠距離リモコンとして使えるはずです。実際にアマチュア無線の世界では、これが頻りに利用されています。山の上にある無線中継局(これをレピーター局と呼びます)のコントロールは、普通ならば山に登らないとできません。しかし、実際にはDTMF信号によってコントロールされています。

DTMF信号をうまく活用できるかどうかはあなたのアイデア次第です。おもしろい用途が見つかったら、ぜひ編集部の私あてにこっそり教えてください。いいものは今後取り上げていくつもりです。

### ■図3 PSGのポート機能

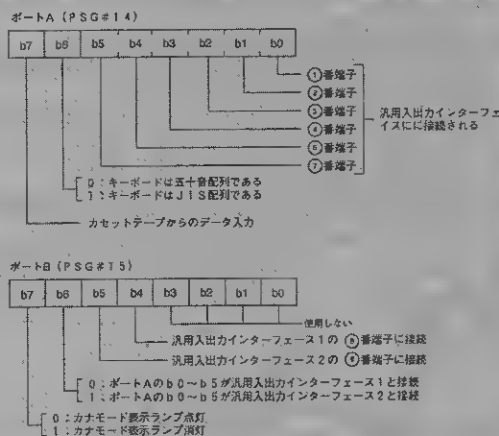
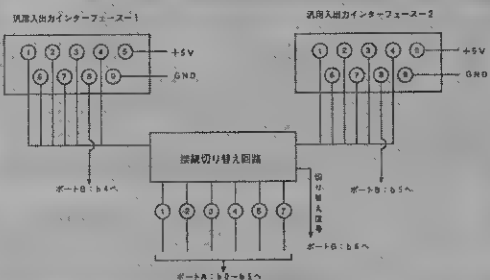


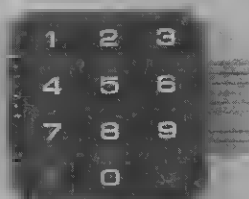
図4 汎用入出力  
インターフェース



コラム 専用LSIを使ってみよう

DTMF信号は、MSX内部のPSGを利用すれば比較的簡単に作れることは、先月紹介したとおりです。同時に異なる3つのトーン信号を生成できるPSGにとっては、BASICプログラムで簡単に作ることができるのは、当たり前と言えば当たり前です。しかしMSXを使わないでDTMF信号を作りたい場合もあると思います。そういった場合は、専用のLSIを使えば簡単に実現することができず。

シャープのLR4087は、CMOSプロセスで作られたLSIで、数あるDTMF信号発振回路用のLSIの



昔電話機で見慣れてきたキーボード

中ではかなり入手しやすい部類の  
ものです。外付け部品がとても少  
ないので、製作も楽にできます。

パッケージは16ピンのDIPで、使用可能電源電圧は3.5~10.0Vと大変広いので、とても扱いやすくなっています。使用する水晶発振子は、3.579545MHzのカラーバースト信号用なので、どこでも簡単に入手できます。

LSI内部のブロックダイアグラムは図のとおりで、水晶発振回路、キーマトリックススキャン回路、正弦波変換回路、ドライブ回路などから成り立っています。

各入力端子はブルアップ抵抗、もしくはブルダウン抵抗が内部接続されているため、未使用端子は、未接続の状態で使用できるためとても便利です。また、水晶共振回路にはフィードバック抵抗が内蔵されているため、水晶を接続するだけで利用できるようになっています。

回路図を見てわかるとおり、実際の製作に当たって面倒な部分と言えば、キーマトリックスの部分だけでしょう。電話機用のキーマトリックスユニットと水晶とLSIがセットになって市販されている

## リスト

```

100 'DTMF Recieve
110 'by Taka. S
200 CLS
210 OUT &HA0, 15:OUT &HA1, &B11000000
220 LOCATE 10, 10:PRINT DT$
230 OUT &HA0, 14:A=INP (&HA2)
240 DV=A AND &B000010000
250 IF DV=0 THEN DT$=" ":GOTO 220
260 DA=A AND &B000001111
270 IF DA=0 THEN DT$="D"
280 IF DA=1 THEN DT$="1"
290 IF DA=2 THEN DT$="2"
300 IF DA=3 THEN DT$="3"
310 IF DA=4 THEN DT$="4"
320 IF DA=5 THEN DT$="5"
330 IF DA=6 THEN DT$="6"
340 IF DA=7 THEN DT$="7"
350 IF DA=8 THEN DT$="B"
360 IF DA=9 THEN DT$="9"
370 IF DA=10 THEN DT$="0"
380 IF DA=11 THEN DT$="*"
390 IF DA=12 THEN DT$="#"
400 IF DA=13 THEN DT$="A"
410 IF DA=14 THEN DT$="B"
420 IF DA=15 THEN DT$="C"
430 GOTO 220

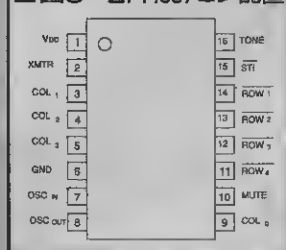
```

ものもあるので、場合によっては  
 そういうものを利用すると製作が  
 楽にできます。ただし、拡張用の  
 電話機では未使用のA、B、C、D  
 の4文字分のキーは用意されてい  
 ないので注意が必要です。

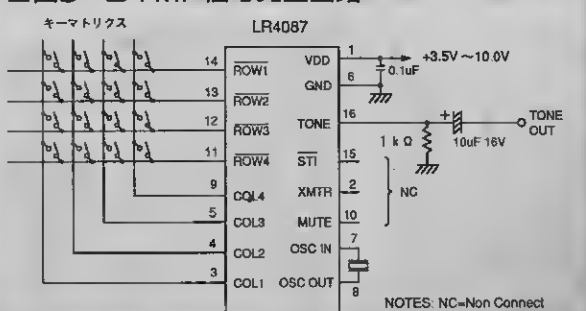
消費電流は、キーを押していない状態、つまりDTMF信号を発振していないときに平均0.5 $\mu$ A(電源電圧10Vの場合)、動作時でも平均5mA程度と少なめなので、電池駆動する際は電源スイッチを省略してもよいでしょう。

ほかのロジック回路と組み合わせて使う場合は、ロジックICの種類によって電源電圧を決定してく

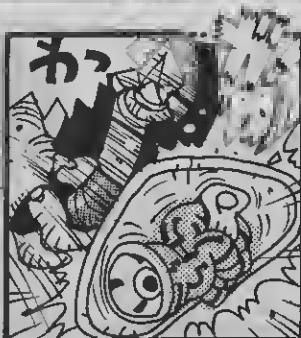
■図5 LR4087ピン配置

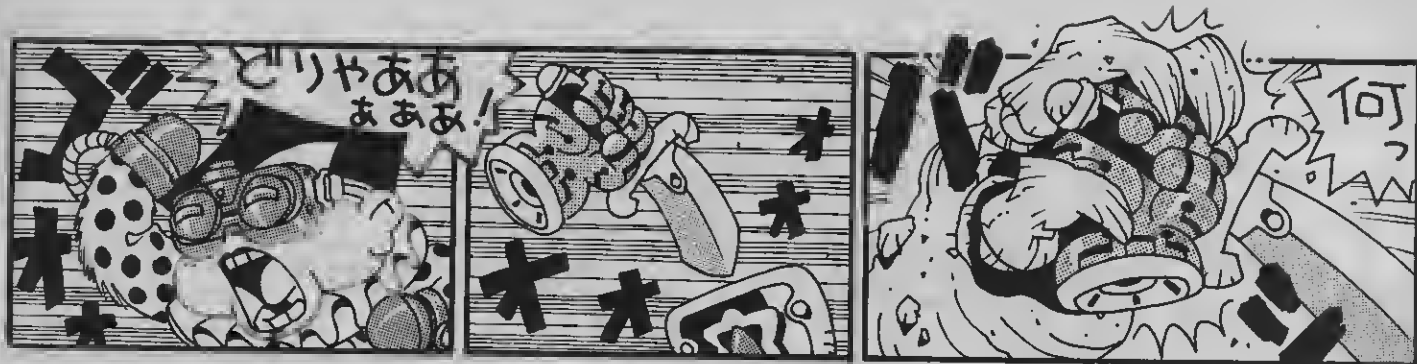


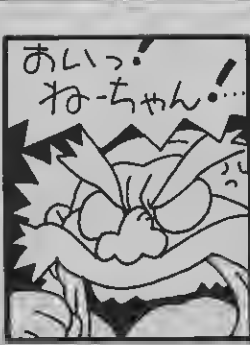
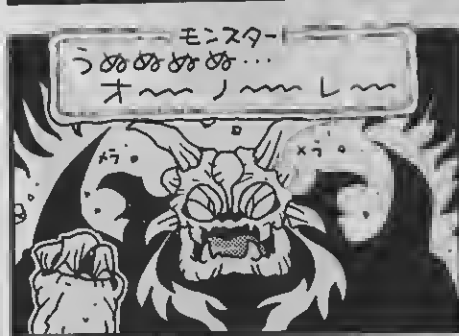
■ 図6 DTMF信号発生回路











# PROGRAM HOUSE

## プログラムハウス



ソフトウェアコンテスト

# Software Contest

第2席入選作品 賞金30万円

## 本場BRASILのサッカーゲーム

BRASIL/槌永浩三 MSX2 VRAM128K

今月紹介する作品はなんと、ブラジルからの応募作品なのだ。

いわゆる普通のサッカーゲームなんだけど、対戦モードがあるし、チームエディットもできるし、球場の選択、ルール、フォーメーションの設定などでもできる。また、スライディングアタックやオーバーヘッドキックなどの高度な技も再現されているのだ。

まず、タイトルでは1プレイヤー、2プレイヤー、ペナルティ戦の3つのモードが表示される。方向キーでモードを選択しよう。

ジョイスティックの操作方法などは右ページを参考にしてほしい。プレイヤーが操作している選手には“A”や“B”のマークが付いているんだけど、この表示を消したいときは[F4]または[F5]キーを押そう。

今月の2席入選作品は、はるばるブラジルから応募してくれたサッカーゲームだ。製作に1年以上かけた、というだけあってなかなかの完成度。かなり本格的な作りになっているので、遊びごたえも十分だ。



★対戦モードやペナルティ戦モードが用意されているのだ。

また、試合中[F2]を押すと途中結果も表示されるぞ。

試合が終了すると、シュートの数などの結果が表示され、1プレイヤーモードのときはパスワードも表示される。これを控えておけばすぐに続きをプレーすることができる。パスワードは方向キーを

## 2プレイヤーで遊ぼうぜ

|   | プレイヤーA | プレイヤーB |
|---|--------|--------|
| 方 | ↑      | E      |
| 向 | ←      | S F    |
|   | ↓      | X      |
| A | RET    | CTRL   |
| B | SELECT | GRAPH  |

★キーボードでの操作は上のとおり。ジョイスティックにも対応している。

使って入力してくれ。

今回紹介した作品は4月8日にTAKERUから発売される、「MSXマガジンプログラムサービス」に収録されます。興味のある人は買って遊んでみてください。

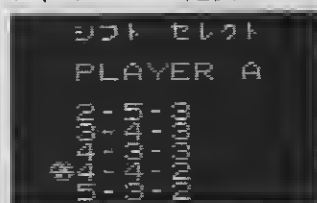
## 基本的なキー操作を覚えよう



### プレイヤーBのコマンドモード

トリガーBを押してKICK(シュート)、HEAD(ヘディング)、SLID(スライディングアタック)、OVER(オーバーヘッドキック)のコマンドを選択し、トリガーAでコマンドを実行する。

### フォーメーション選択だ



●F1(プレイヤーB)、F3(プレイヤーA)でフォワード、ミッドフィールダー、ディフェンスの人数を変更するフォーメーション選択モードに入る。

### プレイヤーAのコマンドモード

画面左側がプレイヤーBのコマンド、右側がプレイヤーAのコマンドになっているが、ドリブルなどのあとは、自動的にKICKのモードに変わるようになっているので注意してくれ。

### チームエディットもできる

|        |           |
|--------|-----------|
| カーブ    | カーブの曲がる量  |
| ジャンプ   | ジャンプ力     |
| パワー    | シュート力     |
| 加速度    | ドリブルの加速度  |
| 反則     | 反則度       |
| スピード   | 移動スピード    |
| スタミナ   | スタミナ      |
| ユニフォーム | ユニフォームの種類 |

●これが変更できるチームのパラメータだ。チームネームも変更できるぞ。

## 選手を思うままに操れ!!

|               |                                                                                                                                                               |
|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ドリブル          | 方向キーで選手を操作し、ボールを進めることができる。方向キーを押さずにドリブルをすると、だんだんボールが加速され扱いにくくなるので注意しよう。トントン、といった小刻みな操作が有効だ。                                                                   |
| シュート          | プレイヤーの前にボールを置き、トリガーAを押すことでシュートを打つことができる。シュートの方向はボールの位置で決定され、トリガーAを押したあとすぐに方向キーを入れることでカーブやシュート(バナナシュート)をかけることができる。また、トリガーAを押す時間によってシュートの強さを変えることもできる。          |
| ゴールキーパー       | トリガーBを押したままで方向キーを入れるとゴールキーパーを動かすことができる。ゴールキーパーがボールを持っているときは方向キーだけで移動させられるが、トリガーAを押すと、コマンドモードがKICKの場合はキックパス、それ以外ではハンドパスをすることになる。                               |
| オフサイドなどの反則のあと | まず最初にボールのうしろに選手を配置する。そのあとトリガーBを押しながら方向キーを入れると、ボールの位置を修正することができる。もちろんトリガーAでキックするが、一定時間が経った場合でも自動的にキックされる。1プレイヤーモードでコンピューターが勝っている場合、当たり前のように時間稼ぎをしてくるのであなどれないぞ。 |
| スローイン         | あらかじめスローインしたい方向に方向キーを入れておき、そのままトリガーAを押すとスローインだ。                                                                                                               |
| ペナルティキック      | 最初に方向キーをシュートしたい方向に入れておき、トリガーAを押す。トリガーAの押しかたによって角度が変わるので、するどいシュートを打つこともできる。また、ゴールキーパーはシュートを打たれた瞬間に方向キーを入れることによってその方向にジャンプし、シュートを防ぐことになる。                       |

## 細かい設定が光る作品だ

とにかくスゴイ。プロでもないのにここまで仕上げるか、と思ってしまうほどよく作られている。オーバーヘッドキックができるだけでもすごいのに。

ただ、全般的に操作が重く、遊びにくいのが気になる。もっとシステムを軽量化してスピードアップに重点をおいてほしかった。

(評/曾良マメ)

## グランプリ賞金50万円 ソフトウェアコンテスト応募要項

『MSXマガジン・ソフトウェアコンテスト』では、みなさんからのオリジナルプログラムを募集しています。優秀な作品にはグランプリ50万円が贈られます。そして第2席、第3席に入賞した作品には、それぞれ30万円と10万円が贈られることになっています。

なお、入賞した作品は毎月8日にTAKERUから発売される、『MSXマガジンプログラムサービス』に

収録されることになっています。

### ●募集部門

- ①ゲームシナリオ部門
- ②ゲームプログラム部門

### ●応募条件

雑誌などに未発表のオリジナル作品で、(株)アスキーの要請によりMSXマガジン誌上で掲載できるもの、およびパッケージ販売、またはTAKERUで販売できるものに限ります。また、入選作の著作権は、

(株)アスキーに帰属します。当然のことながら、他人のプログラムの全部、又は一部をコピーしたものや、二重投稿は固くお断わりいたします。

なお、MuSICA('90年10月号で紹介)を使用してもかまいませんが、その際、使用していることを明記するようにしてください。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。

- ①プログラムを記録したメディア(フロッピーディスク、カセットテープなど)を記したものを。
- ②MSX、MSX2、MSX2+、turbo Rの別。必要RAM、VRAMの表示。実

行方法、遊び方を記載したもの。

- ③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名)を明記したものの(住所、氏名には必ずフリガナをつけてください)。なお、20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。

あ

〒107-24

て

東京都港区南青山6-11-1

先

スリーエフ南青山ビル

(株)アスキー

MSXマガジン編集部

ソフトウェアコンテスト係

# ベーシックの神様

今月は3ページに拡大してお届けする。先月号で予告したとおり、今月号より本格的な質問コーナーがスタートしたのだ。プログラミングに関する質問があったら、要点をできるだけ具体的に書いて編集部まで送ってね。

## 今月のお題目 ファイルの管理3

ファイルの説明も今回で3回目だ。前回までは汎用性のある一般的なファイルの扱い方を説明してきたが、少し難しかったかもしれない。そこで先月予告した応用編は次の機会においとして、今回は

比較的簡単にできる画像データのファイルアクセスを紹介しよう。これをマスターすれば、市販のグラフィックエディターで描いた絵を、自分のプログラムで使うこともできるぞ。

### 画像データ記録のふたつの方式について

MSXでも最近はいややすいグラフィックエディターが市販されている。それらのエディターで描いた絵を、自分でつくったプログラムで使ってみたいと思う人も多いだろう。市販のエディターを持っている人は説明書を見てみよう。きっとどこかに“BSAVE形式”、あるいは“COPY文形式”などという言葉が書いてあると思う。これはそのエディターが作り出すファイルが、BSAVE命令やCOPY命令で作ら

れたものと同じ形式だということだ。今回はこのふたつの命令の使い方を考えてみよう。

### 書式が複雑なCOPY命令

まずはCOPY命令から説明しよう。この命令はずっと前にも少しだけ説明したけれど、VRAM(つまり画像データ)、配列、ファイルのデータを相互にコピーする命令だ。3種類の異なった形のデータを扱うため、書式もなん通りもあってかなり複雑だ。しかしよくみるとどの場合にも

COPY 転送元 TO 転送先という形をあてはめることができる。ここで転送元はコピーしたいもとなるデータ、転送先はコピーする場所を表わしている。それぞれの場合の具体的な書式を表1にまとめてみたので、参考にしてもらいたい。

また、表1には書いてないが、COPY命令の書式にはこのほかに、VRAMどうしのコピーと、ファイルどうしのコピーもある。VRAMどうしのコピーはこのコーナーでも何度が取り上げているので、今回は省略させてもらおう。またファイルどうしのコピーはワイルドカードというべつの考え方が出てくるので、またの機会に説明することにする。ちなみにこのCOPY命令では配列から配列へのコピーはできないので注意してくれ。

### COPY文を使ったサンプルプログラム

今度はプログラムと照らし合わせながら、実際のCOPY命令の使い方を考えてみよう。

リスト1は配列とファイルの間でCOPY文を使っている。40行で配列A%をファイルに保存し、50行でその内容を配列B%に読み込んできている。配列名のうしろの“%”は、整数型だという意味だ。もちろん単精度や倍精度の配列を用いることもできるが、ファイルに保存す

る配列と、読み出す配列の型とサイズが一致するように注意しよう。この方法を使えばファイルをオープンしたりせずに、データを扱うことができるのだ。

リスト2は配列と画像データをCOPYで処理するプログラムだ。60行で配列A%に保存した画面の一部を、70行でべつの場所に表示している。画面を保存する配列の大きさを求めるには、次の式を使う。

[配列の大きさ] =  $2 + (X/B * Y) / 2$   
Xは横方向のドットの数、Yは縦方向のドットの数だ。またBはスクリーンモードによって異なる定数でスクリーンモード5と7では2、スクリーンモード6では4、それ以外では1になる。ただしこれは配列が整数型の場合だ。またスクリーンモード5以下ではCOPY命令そのものを使うことができない。

リスト3はファイルと画像データの間でCOPY命令を使っている。60行で画面をファイルに保存し、70行でべつな場所にファイルの内容を表示している。ファイルは設定した名前のファイルが自動的に作られるので、あらかじめ設定しなくてもかまわない。

### BSAVE形式における画像データの記録方法

次は画像データを扱うもうひとつの方法であるBSAVE命令、BLOAD命令について説明しよう。これら

表1 COPY命令のさまざまな書式

|     |      |                  |     |                 |                 |
|-----|------|------------------|-----|-----------------|-----------------|
| 書式1 | COPY | A%               | TO  | "S1.DAT"        |                 |
|     |      | 配列変数名            |     | ファイル名           |                 |
| 書式2 | COPY | "S1.DAT"         | TO  | B%              |                 |
|     |      | ファイル名            |     | 配列変数名           |                 |
| 書式3 | COPY | (0,0)-(31,31), 0 | TO  | A%              |                 |
|     |      | 座標指定             | ページ | 配列変数名           |                 |
| 書式4 | COPY | A%, 0            | TO  | (64,0), 0, PSET |                 |
|     |      | 配列変数名            | 向き  | 座標指定            | ページ ロジカルオペレーション |
| 書式5 | COPY | (0,0)-(31,31), 0 | TO  | "S2.DAT"        |                 |
|     |      | 座標指定             | ページ | ファイル名           |                 |
| 書式6 | COPY | "S2.DAT"         | , 0 | TO              | (64,0), 0, PSET |
|     |      | ファイル名            | 向き  | 座標指定            | ページ ロジカルオペレーション |

**配列変数名** 扱いたい配列の名前を指定する。かっこはいらない。  
**ファイル名** 扱いたいファイルの名前の設定。文字列変数名も可。  
**座標指定** 画面の扱いたい範囲を指定する。転送元のときは座標の始点と終点を、転送先のときは座標の始点を指定する。  
**ページ** 扱いたい画像データのページを指定する。省略した場合、SET PAGE命令で指定したディスプレイページになる。SET PAGE命令が実行されていないければ、省略するとページ0が対象になる。  
**向き** データの転送する方向を指

定する。向きの値のとれる範囲は0から3までで、省略すると0になる。値の意味は、0のときは普通、1のときは左右反対、2のときは上下反対、そして3のときは上下左右が反対になる。転送先がVRAMでかつ、転送元がファイルか配列のときのみ指定できる。  
**ロジカルオペレーション** 転送先の画面にもとからある画像と、転送元になる画像との間で行なう論理演算を指定する。またこれは転送先がVRAMのときだけに指定することができる。詳しくは、当コーナーの12月号から2月号までの記事を参照してくれ。

の命令のCOPY命令との違いは、COPY命令が座標を指定してデータを扱うのに対し、BSAVE命令、BLOAD命令はVRAMのアドレス指定で行なうということだ。アドレスとは簡単に説明すると、画像、スプライト、パレットなど、VRAM上のすべての情報につける通し番号のようなものだと思うくれ。

また本来この命令で扱えるデータは画像に限らないのだが、今回は画像データの場合だけをとりあげることにした。

実際の機能は、BSAVE命令は指定したVRAMのアドレスの内容をディスクに保存し、BLOAD命令はBSAVE命令で作ったファイルをVRAMに読み込む。具体的な書式やアドレス指定は表2をみてくれ。

またリスト4では、160行で画像をパレットデータごとファイルに保存し、180行でそのデータを読み込んでいる。190行の処理はパレットをファイルから読み込んできたデータに設定するためのものだ。こうしないとパレットは変わらないので注意してほしい。

## それぞれの方式の利点を説明しよう

さてこれでひととおり命令の説明が終わったので、今までに説明したふたつの方法について比較してみよう。

まずCOPY命令についてだが、こ

の命令を使う利点は保存したい部分を自由に設定して、必要な一部分だけを保存することができるということだろう。このためファイルの大きさも小さくすることができる。また、ファイルに保存したり読み出したりする範囲を画面上の座標で指定することができるので、わかりやすいという利点もある。さらに向きやロジカルオペレーションなどで、もとのデータを加工することもできるのだ。

しかしCOPY命令はあくまで画像を扱うためのものなので、パレットやスプライトなど、画像以外のVRAM上のデータは基本的に扱うことができない。またSETSCROLL命令などを使うと見えてくる211ライン以降の隠された領域も、COPY命令では扱うことができない。

これに対しBSAVE、BLOAD命令を使う方法はアドレスを指定できるので、パレットやスプライトなど画像以外のデータや、隠された領域のデータも扱うことができる。

ただしスプライトなどをBSAVE命令で扱うには、VRAMについてのそれなりの知識が必要になるし、COPY命令のように自由に範囲を指定してデータを保存したり、向きなどを設定することもできない。

このようにどちらの命令も一長一短で、どちらが優れているということもない。場合によって使い分けるのがいいだろう。

**表2 BSAVE、BLOAD命令の書式**

| BSAVE "S3.DAT", 0, &H769F, S |                                                                                |
|------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| ファイル名                        | 開始アドレス                                                                         |
| ファイル名                        | 終了アドレス                                                                         |
| ファイル名                        | VRAM対応                                                                         |
| ファイル名                        | ドレ。SCREEN 5, 6なら30367(&H769F)、それ以外なら84159を指定する。                                |
| 開始アドレス                       | 保存する最初のアドレス。一画面を保存するのなら0。                                                      |
| 終了アドレス                       | 保存する最後のアドレス。必ずつけること。                                                           |
| BLOAD "S3.DAT", S, 0         |                                                                                |
| ファイル名                        | VRAM対応                                                                         |
| ファイル名                        | オフセット                                                                          |
| ファイル名                        | 画像が保存されているファイル名。文字列変数も可。                                                       |
| VRAM指定                       | 画像を扱うときは必ずつけること。                                                               |
| オフセット                        | もとのデータをすらすら表示したいときに指定する。縦に1ラインずらしたいときはスクリーン5, 6なら128、それ以外なら256を指定する。省略することも可能。 |

## リスト1 配列の内容をファイルに保存

```
10 DIM A%(9), B%(9)
20 FOR I=0 TO 9
30 READ A%(I) : NEXT
40 COPY A% TO "s1.dat"
50 COPY "s1.dat" TO B%
60 FOR I=0 TO 9
70 PRINT B%(I) : NEXT
80 DATA 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
```

## リスト2 配列データの画面への入出力

```
10 SCREEN 5:COLOR 15, 1, 1:CLS
20 DIM A%(2+8*32)
30 LINE (0, 0) - (31, 31), 2, BF
40 CIRCLE (15, 15), 15, 8
50 PAINT (15, 15), 11, 8
60 COPY (0, 0) - (31, 31), 0 TO A%
70 COPY A%, 0 TO (64, 0), 0, PSET
80 GOTO 80
```

## リスト3 画像データの保存

```
10 SCREEN 5:COLOR 15, 1, 1
20 CLS
30 LINE (0, 0) - (31, 31), 2, BF
40 CIRCLE (15, 15), 15, 8
50 PAINT (15, 15), 11, 8
60 COPY (0, 0) - (31, 31), 0 TO "s2.dat"
70 COPY "s2.dat", 0 TO (64, 0), 0, PSET
80 GOTO 80
```

## リスト4 BSAVE方式のデータ保存

```
100 SCREEN 5:COLOR 15, 1, 1:CLS
110 FOR I=0 TO 7
120 COLOR=(I, I, I, I) : NEXT
130 FOR I=0 TO 7
140 LINE (I*32, 0) - (I*32+31, 211), I, BF
150 NEXT
160 BSAVE "s3.dat", 0, &H769F, S
170 COLOR=NEW:CLS
180 BLOAD "s3.dat", S, 0
190 COLOR=RESTORE
200 GOTO 200
```

# 質問コーナー



## BASICのSETPAGE

命令でページを切り替えてからスプライトを表示させると、スプライトの形がグチャグチャにくずれてしまいます。なぜこうなるのでしょうか。どうすれば直すことができますか。神様教えてください。

佐賀県/中島健一



確かにこれは困った問題だ。悩んでいる人も多いかも知れないね。

じつはこの現象はページを切り替えるときに、BASICが自動的にスプライトの情報をしまっておく場所まで切り替えてしまうために起こるのだ。したがってそれにかかわるVDPの値を保存しておき、ページを切り替えることにもとに戻してやればよい。

リスト5を見てみよう。130行でまずVDPの値を保存している。そして220行でページを切り替えるたびに、保存しておいた値をVDPに代入しているのがわかるかな。



## インターレスモード

というのがありますが、どうすれば使うことができるのですか。またインターレスモードを使うときれいな絵が描けると聞いたことがありますが、BASICではどのようにして使えばいいのでしょうか。

香川県/牛村太郎



インターレスモード

とは、ふたつのページを60分の1秒という短い時間間隔で、交互に表示するモードのことだ。このときふたつのページを縦方向に0.5ドットずらしているの、縦方向に424ドットあるように見える。漢字モードの2や3では、この方法を使って漢字を小さく表示してる。また最近ではインターレスモードを使用

して、横512ドット、縦424ドットの画像を表示しているものもある。しかしBASICではインターレスモードをうまく操作できる命令がほとんどない。残念なことだ。



## 文字フォントのデザ

インが気に入らないので変えようかと思ったのですが、うまくいきませんでした。SCREEN5ではSCREEN1のようにキャラクターパターンを書き換えたりすることができないのでしょうか。

岐阜県/鈴木幸貴



SCREEN1などでは、

パターンジェネレーターテーブルというところを操作してフォントを書き換えることができる。しかし残念ながらSCREEN5などでは、このような方法は使うことはできないのだ。しかしあきらめることはないぞ。方法はいろいろある。

リスト6を見てみよう。これはPRINT#命令にロジカルオペレーションを使って、文字を太くするプログラムだ。応用すれば影やグラデーションをつけることもできるぞ。またリスト7では、裏ページに保存してあるフォントデータを利用し、文字を表示している。210行からが文字表示をするサブルーチンだ。これをX,Yに表示したい座標、S\$に表示する文字列をセットして呼んでやると、画面に文字が表示される。しかしBASICでは高速に行なうのは難しいようだ。

いずれにせよグラフィック画面で文字フォントを使おうと思っているなら、速度の問題も含めて多少の工夫が必要になってくる。

ちなみに市販のゲームソフトなどのほとんどが、リスト7のような方法を応用して使っている。苦労しているのは君だけではないぞ。

## リスト5 VDP情報保存プログラム

```
100 SCREEN 8,0:COLOR 15,0,0:CLS
110 SET PAGE 0,1:LINE(0,0)-(255,211),3,BF
120 SET PAGE 0,0
130 V1=VDP(5):V2=VDP(6):V3=VDP(12)
140 SPRITE$(0)=STRING$(8,255)
150 FOR I=0 TO 8
160 PUT SPRITE I,(I*16,I*16),I+7,0
170 NEXT
180 P=0
190 IF STRIG(0)=0 THEN 190
200 P=P XOR 1
210 SET PAGE P,P
220 VDP(5)=V1:VDP(6)=V2:VDP(12)=V3
230 IF STRIG(0)<>0 THEN 230 ELSE 190
```

## リスト6 文字を重ねて太くする

```
10 SCREEN 5:COLOR 15,0,0:CLS
20 OPEN "grp:" AS #1
30 ST$="ABCDEFGF"
40 PSET(100,100),0,PSET:PRINT #1,ST$
50 PSET(101,100),0,TPSET:PRINT #1,ST$
60 GOTO 60
```

## リスト7 裏ページにデータを用意する

```
100 SCREEN 5:COLOR 15,0,0:CLS
110 SET PAGE 1,1:CLS
120 OPEN "grp:" AS #1
130 PSET(0,0),0,PSET
140 FOR I=0 TO 255
150 PRINT #1,CHR$(I):NEXT
160 COPY(254,0)-(0,63) TO(255,0),,TPSET
170 SET PAGE 0,0
180 S$="ABCDEFGF":X=0:Y=0:GOSUB 210
190 S$="1234567":X=0:Y=8:GOSUB 210
200 GOTO 200
210 FOR I=1 TO LEN(S$)
220 C=ASC(MID$(S$,I,1))
230 X2=(C MOD 32)*8:Y2=INT(C/32)*8
240 COPY(X2,Y2)-(X2+7,Y2+7),1 TO(X,Y),0
250 X=X+8:NEXT:RETURN
```

## 質問や意見はこちらへどうぞ

てなわけで、次号以降もできるだけ毎月質問にお答えしていこうと思っている。質問事項は、なるべく具体的に書いて右記の住所まで送ってほしい。なんかくれ、とかいうのはナシだぞ。

あ 〒107-24  
東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
て (株)アスキー  
MSXマガジン編集部  
先 BASICの神様係

# アセンブラーの神様

前回のマクロの話は少し難しかったかもしれないので、今回はグッとやさしめの内容にしてみた。BASICの命令を少しずつマシン語に直していく、という方法でこれからマシン語を徐々に覚えていこう。

## 今月のお題目

## BASICからマシン語へ

いきなりマシン語でプログラムしよう、なんて思い立っても、きっとどこから手をつけていいかわからない人が多いはずだ。やっぱり少しずつ慣れていくのが一番いい

方法だろう。

そこで今回はBASICのスティック関数%STICK( )をマシン語で組み、XとYの値をスティックを倒した方向によって変化させてみよう。

### ジョイスティックスキャン

BASICプログラムとマシン語を同時に使う場合、いつも意識しておかないといけないのは、メモリの使用状況だ。使用状況といっても、BASICの%CLEAR命令でBASICとマシン語が使うメモリの境界を決めておくだけのこと。それだけなんだが重要なことなので絶対に忘れないように。下のテストプログラムの100行がそのCLEAR命令だ。

それからBASICとマシン語とのデータの受け渡しをどうするか。普通はBASICの%USR関数を使ってデータを渡したりするんだけど、値

をひとつしか渡せないなど、けっこう面倒なことが多い。そこでメモリ上にXの値とYの値を書き込んでおく方法を取ることにした。下のプログラムでは、Xは&HD000番地、Yは&HD001番地に置いている。読み出すときはPEEK書き込むときはPOKEを使う。150行、180行を参考にしよう。

マシン語を覚える上でもうひとつ大切なのが、BIOSを覚えること。覚えるってといっても、たいした数があるわけでもないし、要は使い方を覚えればいいのだ。しかも、覚えるよりも慣れろ、というわけで暴走してもいいからBIOSをた

## 今回使用するBIOS

### GTSTCK (00D5H/メインROM)

入力：Aにジョイスティック番号(0~2)

出力：Aにジョイスティックまたはカーソルキーの押された方向

機能：現在のジョイスティックまたはカーソルキーの状態をAレジスターに返す。値はBASICのSTICK関数と同じ。

くさん使ってマシン語に慣れる努力をしよう。とりあえず、今回使っているBIOS(上の表を参照)だけは覚えておこうね。

それじゃ、マシン語部分の詳しい解説に入ろう。下のソースリストがマシン語部分のプログラムで、それをBASICのDATA文に直したのがテストプログラムの200行以降だ。とにかく、プログラムを順番に追っ

ていこう。

XORA(Aレジスターを0にする)

CALL GTSTCK

でキーボードのカーソルキーの状態がAレジスターに入る。

OR A

でAレジスターが0のときZフラグが立つ。

JR NZ,STSCA1

はZフラグが立ってないとき、つまりAレジスターが0以外のときにラベルSTSCA1にジャンプする。

INC A(Aレジスターを1にする)

CALL GTSTCK

でジョイスティック1の状態がAレジスターに入る。

OR A

JP NZ,STSCA1

で同じようにAレジスターが0以外ならジャンプする。

LD A,2

CALL GTSTCK

は、もちろんジョイスティック2の状態を調べるものだ。ここまでがジョイスティックの状態を調べるルーチンということになる。

ラベルSTDATA以降にはXとYの増分が順番に並んでいて、+1は1、-1は255になっている。ジョイスティックの状態を表わす値(0~7)からこのX、Yの増分を求めているのがソースリストのアドレス計算部分だ。HLレジスターにSTDATAの先頭アドレスを入れ、それをふたつずつ増やして目的の値を求めている、というわけだ。

あとは&HD000、&HD001番地のXとYの値を変化させてマシン語部分は終了している。テストプログラムではその変化したX、Yの値を180行で画面に出力している

ので、結果がすぐ確かめられるぞ。

### ソースリスト

GTSTCK EQU 00D5H

XPOS: DS 1 ;Xスティック  
YPOS: DS 1 ;Yスティック

STSCAN: XOR A ;カーソル  
CALL GTSTCK  
OR A  
JP NZ,STSCA1  
INC A ;ジョイスティック1  
CALL GTSTCK  
OR A  
JP NZ,STSCA1  
LD A,2 ;ジョイスティック2  
CALL GTSTCK

STSCA1: ADD A,A ;++ アドレスインクリメント  
LD D,0  
LD E,A  
LD HL,STDATA  
ADD HL,DE ;++

LD A,(XPOS) ;Xスティック  
ADD A,(HL)  
LD (XPOS),A

INC HL

LD A,(YPOS) ;Yスティック  
ADD A,(HL)  
LD (YPOS),A  
RET

STDATA: DB 0,0  
DB 0,255  
DB 1,255  
DB 1,0  
DB 1,1  
DB 0,1  
DB 255,1  
DB 255,0  
DB 255,255

END

### テストプログラム

```
100 CLEAR 200, &HD000:CLS
110 FOR AD=&HD000 TO &HD040
120 READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE AD,A
130 NEXT
140 DEFUSR=&HD002
150 POKE &HD000,0:POKE &HD001,0
160 A=USR(0)
170 LOCATE 0,0
180 PRINT USING "X=### Y=###":PEEK(&HD000)
190 GOTO 160
200 DATA 0,0,0,AF,CD,D5,0,0,B7,C2
210 DATA 17,D0,3C,CD,D5,0,0,B7,C2
220 DATA 17,D0,3E,02,CD,D5,0,0,B7
230 DATA 16,00,5F,21,2F,D0,19,3A
240 DATA 00,D0,86,32,01,D0,23,3A
250 DATA 01,D0,86,32,01,D0,C9,00
260 DATA 00,00,FF,01,FF,01,00,01
270 DATA 01,00,01,FF,01,FF,00,FF
280 DATA FF
```

# ショートプログラム・ハウス

年末年始に投稿数が急増した反動か、このところ投稿数がちよいと少なめになってきている。受験シーズンも過ぎ去ったことだし、遠慮せずにガンガン作品を送ってほしいのだ。ホラ、そこのキミも！ お願いしますよ。

## 第2席入選作品 賞金5万円

### FZ Midnight Speeder

東京都/MBDS MSX2 VRAM64K※要MSXベシッ君  
リストは138ページに掲載

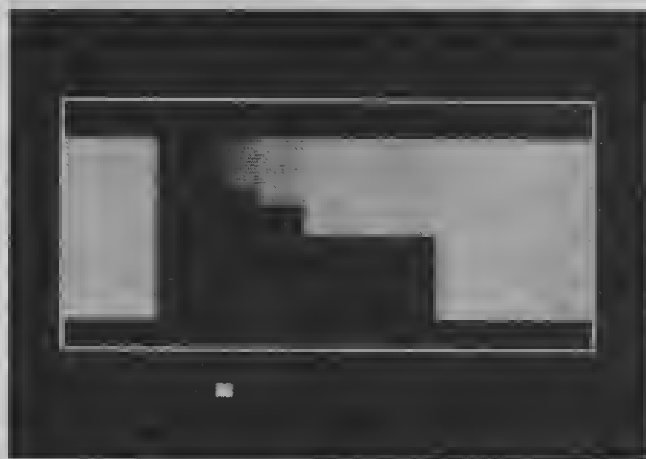
今月も最初に紹介するのはカーレースゲーム。3Dで迫り来る壁を避けつつ進む、スピード感あふれるスリリングなゲームなのだ。ちなみに、このゲームを実行するためにはMSXベシッ君が必要。持っていないと遊べないので注意してくれ。

クルマの操作にはジョイスティックを用いる。ジョイスティックの左右がハンドル、トリガーAがアクセルで、トリガーBがブレーキだ。プログラムを実行してからしばらくすると、写真のような画面が現われる。ここでアクセルを

入れると、レースが始まるのだ。

画面の下に表示されている赤い棒グラフがスピードを表わしている。壁にぶつかると大幅にスピードダウンするので、ブレーキングを駆使してなるべく安全運転を心がけて走るほうが得策のようだ。

コースを3周すると、各周回のラップタイムとトータルタイムが表示されてレースが終了する。再びチャレンジしたいときはスペースキーを押せばよい。またレース中にリタイアしたくなった場合も、スペースキーを押せば始めからやり直すことができる。



■敵車の類はいつさい出てこないが、このスピード感は魅力。

#### 行番号表・変数表

|           |           |
|-----------|-----------|
| 100~120   | 初期設定      |
| 130~280   | タイトルの表示   |
| 290~430   | ゲーム開始前の設定 |
| 440~750   | メインループ    |
| 760~950   | タイムの表示    |
| 970~990   | タイトルのデータ  |
| 1000~1150 | コースのデータ   |

|        |          |
|--------|----------|
| W(n)   | コースのデータ  |
| X, Y   | クルマの座標   |
| S      | スピード     |
| C      | 周回数      |
| X0, Y0 | コース表示用   |
| P      | ページ切り替え用 |

#### 編集部からのアドバイス

改良すべき箇所がある

アクセルを離すと減速してほしいし、遠心力が強すぎて曲がりにくいし、3周回ってタイムを競うだけってのも物足りないし、もうひと工夫必要だな。でもスピード感はとてもよく感じられたぞ。

(評/吉田哲馬)

## 第3席入選作品 賞金3万円

### 極秘ファイルを奪還せよ!

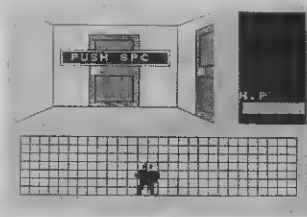
北海道/檜山大 MSX2 VRAM64K  
リストは139ページに掲載

ライバル社に奪われた極秘ファイルを取り返すために、迷宮を探索する男がひとり……。という、なんだか古くさい設定に、画面もひと昔前のアドベンチャーゲームのような雰囲気。でも、たまにはこーゆーレトロなノリのゲームもいいのでは、というわけで第3席に入選したのがこの作品だ。

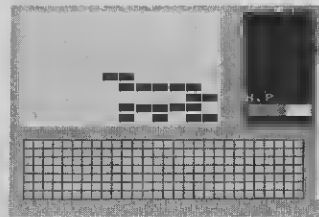
カーソルキーの左右で進行方向を変え、上で前進する。敵が出て

きたら、カーソルキーとスペースキーを使って照準を敵に合わせて退治しよう。

キミの目的は、極秘ファイルが隠された金庫と、それを開けるためのカギを探し出すこと。体力がなくなってしまうたらゲームオーバーだ。ちなみに、ゲーム中にスペースキーを押すと、今まで進んだところまでのマップが表示されるようになっているぞ。



■敵と出会うと、戦闘シーンに入突する。



■迷路のマップを表示させることも可能。

#### 編集部からのアドバイス

もっとメリハリつけて

全体的に単調なイメージがあるので、もっとメリハリをつけたほうがいいんじゃないかな。とくに戦闘シーンがつまらない。攻撃方法をええるとか、敵にバリエーシ

ョンを持たせるなどの工夫が必要だと思うぞ。

あと、より緊張感を高めるためにも、BGMや効果音にも凝ってほしいな。ゲームの雰囲気がガラッと変わってくるからね。

(評/そらまめ)

## 第2席入選作品 賞金5万円

## J A P A N

大阪府/Richard=仲

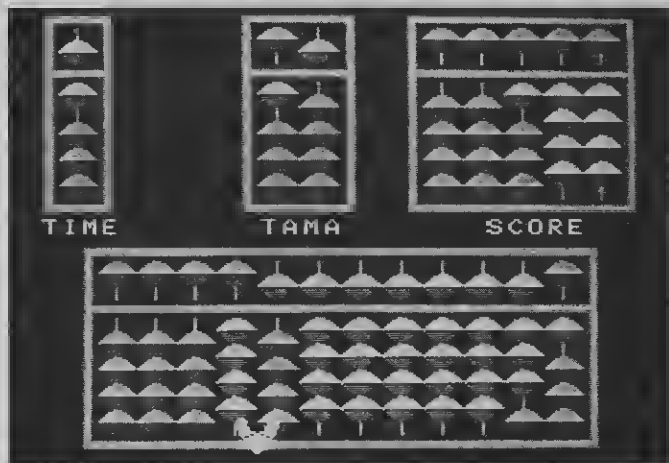
MSX2 VRAM64K  
リストは140ページに掲載

この作品はめずらしいことに、そろばんを用いたパズルゲームなのだ。そろばんと聞いただけで、イヤーン、ってな人も多いかもしれないが、心配する必要はない。ルールも意外とカンタンなので、すぐに覚えられるはずだ。

プログラムを実行してからしばらくするとタイトル画面が現われる。ここでスペースキーを押すとゲームが始まるぞ。

さて、画面写真を見ると、上段に小さなそろばんが3つと、下段に大きなそろばんがひとつある。このうち上段の左側が残り時間、右側が得点を表わしている。で、このゲームの目的は、上段中央のそろばんで表示されている数字を

下段のそろばんで表示されている数字に足していくことなのだ。まず、上段中央のそろばんで表わされている数字の十の位と一の位をカーソルキーの下かトリガーBで入れ替える。そして、画面下にある指のマークをカーソルキーまたはジョイスティックの左右で下段のそろばんの数字の足したいケタに合わせて、スペースキーまたはトリガーAを押すと数字が加えられるようになっていく。このとき、加えられたケタの数字が0になれば得点が入るんだけど、10を超えてしまったらゲームオーバーになってしまうのだ。制限時間は3分間。一度にたくさんのケタを0にすると高得点だぞ。



◆どのケタも0になるように足し算をしていくゲーム。見た目よりも難しくはないぞ。

## 編集部からのアドバイス

## さすが常連さんです

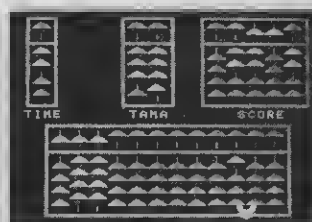
またまた仲くんの作品が入選だ。いつもながら画面はすっきりときれいにまとめられているし、アイデアも悪くない。操作性もなかなかよく、高いレベルの作品に仕上がっている。ちょっと地味な感じもするけれど、このゲームの性質を考えれば、これ以上アレンジを加える必要はないだろう。

ただ、ルールを把握するまでに

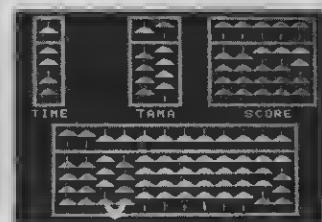
だいぶ時間がかかってしまった。なにせそろばんなんてここ10年以上触ってないからなあ。実際はたんなる足し算ゲームなんだけど、最初のうちは異様に難しいゲームだと勘違いしてしまったのだ。

そうそう、ときどき画面表示の一部がくずれちゃうのが気になったな。ゲームそのものには差し支えがないけれども、こういう細かいミスにも注意しよう。

(評/林口口口)



◆きれいにそろえると大量得点が入る。



◆あまり狙いすぎると失敗することもある。

## 行 番 号 表

|          |             |
|----------|-------------|
| 10~70    | 画面の初期設定     |
| 80~110   | 表示する珠の決定、表示 |
| 120~180  | カーソルの移動     |
| 190~290  | 足し算の処理      |
| 300~350  | 得点計算        |
| 360~410  | BGMの処理      |
| 430~450  | キー入力の処理     |
| 470~520  | 効果音の出力      |
| 530~560  | そろばんの表示     |
| 570~610  | 時間切れの処理     |
| 620~710  | タイトル画面の表示   |
| 720~970  | データの読み込み    |
| 980~1090 | 各種データ       |

## 変 数 表

|         |            |
|---------|------------|
| CX      | カーソルの位置    |
| HK      | 最上桁        |
| KE      | 計算用        |
| MP      | 繰り上がりチェック用 |
| PC      | BGM処理用     |
| P\$(n)  | BGMのデータ    |
| S       | スティック入力用   |
| SC, HS  | スコア、ハイスコア  |
| T1, T2  | トリガー入力用    |
| TM      | 残り時間       |
| V(0)    | そろばんのデータ   |
| X, Y, M | そろばんの表示用   |



## ショートプログラム募集中

みなさんの作品を募集中です。以下の書類を添えて送ってください。

- ①プログラムを記録したディスクもしくはテープ。
- ②実行方法、操作方法、行番号表、変数表などを記載したもの。
- ③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名)を明記した

もの。20歳未満の方の場合は保護者の方の住所、氏名、連絡先も書いてください。

〒107-24  
東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
(株)アスキー  
MSXマガジン編集部  
ショートプログラム係

リ ス ト

# ショート プログラム ハウス

PROGRAM

FZ

Midnight Speeder

操作方法は136ページに掲載

```

100 COLOR 15,0,0:SCREEN5
110 DEFINT A-Z
120 DIM T(3)
129 ' Title (イライ ハアイ) ~280 マテ サクシヨ
130 COLOR=(15,0,0):COLOR=(14,0,0,0)
140 FOR I=0 TO 12
150 READ X1,Y1,X2,Y2
160 LINE(X1+90,Y1+75)-(X2+90,Y2+75),15
170 NEXT I
180 PAINT(110,85),15:PAINT(140,105),15
190 OPEN "GRP:" AS #1
200 PSET(62,123):PRINT #1,"Midnight Speeder"
210 COLOR 14:PSET(96,150):PRINT #1,"M B D S"
220 CLOSE
230 FOR I=0 TO 14:COLOR=(15,I/2,I/2,I/2):NEXT I
240 FOR I=0 TO 2000:NEXT I
250 FOR I=0 TO 10:COLOR=(14,I/2,I/2,I/2):NEXT I
260 FOR I=0 TO 800:NEXT I
270 FOR I=7 TO 0 STEP -1:COLOR=(15,I,1,I):COLOR=(14,I/1.4,I/1.4,I/1.4):NEXT I
280 COLOR 15
289 ' Main
290 _TURBO ON(T())
300 DIM W(154,1)
310 X=1850:Y=21000
320 FOR I=1 TO 5:COLOR=(I,0,0,8-I):NEXT I
330 COLOR=(6,2,0,0)
340 RESTORE 1000
350 FOR I=0 TO 154
360 READ W(I,0),W(I,1)
370 W(I,0)=W(I,0)*50-25:W(I,1)=W(I,1)*50+25
380 NEXT I
390 FOR I=0 TO 1:SET PAGE I,I-1
400 CLS:LINE(63,69)-(192,140),14,B
410 NEXT I
420 COLOR=(14,5,5,5)
430 SOUND 1,2:SOUND 7,0:SOUND 6,32
440 SOUND 0,255-S*5:SOUND 8,10+S*10

```

```

450 S=S-STRIG(1)+(STRIG(3)+(X<=W(MY,0) OR X>=W(MY,1)))*4
460 S=(S>50)-(S>0)*S
470 Y=Y+S
480 IF Y>22499 THEN Y=Y-22500:T(C)=TIME*6:C=C+1:TIME=0:IF C=4 THEN END
490 MY=Y*150
500 ON -(STICK(1)=0) GOTO 520
510 X=X+((STICK(1)>5)-(STICK(1)<5))*25
520 LINE(64,80)-(191,139),0,8F
530 XL=64:XH=191
540 FOR I=1 TO 5
550 IF XL>XH THEN 720
560 LY=(MY+I)*150-Y+75
570 LX=W(MY+I,0)-X
580 X0=LX/LY*40+126
590 Y0=9000*LY+80
600 IF I=1 AND Y0>139 THEN Y0=139
610 IF X0<XL THEN 650
620 IF X0>XH THEN X0=XH
630 LINE(X0,Y0)-(XL,80),I,BF
640 XL=X0+I
650 LX=W(MY+I,1)-X
660 X0=LX/LY*40+126
670 IF X0>XH THEN 710
680 IF X0<XL THEN X0=XL
690 LINE(X0,Y0)-(XH,80),I,BF
700 XH=X0-1
710 NEXT I
720 LINE(S+10I,150)-(151,153),6,BF
730 LINE(101,150)-(S+10I,153),8,BF
740 SET PAGE P,1-P:P=1-P
750 IF STRIG(0)=0 THEN 440
760 _TURBO OFF
770 SOUND 8,0
780 SETPAGE0,0:COLOR=(15,0,0,0)
790 OPEN "GRP:" AS #1
800 FOR I=1 TO 3
810 PSET(73,I*10+5)
820 PRINT #1,"Lap";I;
830 PRINT #1,USING "####.#";T(I)/10;
840 PRINT #1,"s"
850 NEXT I
860 T=T(1)+T(2)+T(3):TM=T*600
870 PSET(73,50)
880 PRINT #1,"Total ";
890 PRINT #1,USING "##";TM;
900 PRINT #1,"m";
910 PRINT #1,USING "##.#";(T-TM*600)/10;
920 PRINT #1,"s":CLOSE
930 T(1)=0:T(2)=0:T(3)=0
940 FOR I=0 TO 14:COLOR=(15,I/2,I/2,I/2):NEXT I
950 IF STRIG(0)=0 THEN 950
960 GOTO 290
969 ' Title Data(イライ ハアイ~990マテ サクシヨ)
970 DATA 11,0,45,0,45,0,44,4,15,0,5,40,2
5,0,15,40,1,40,19,40,20,20,35,20
980 DATA 36,16,34,24,44,24,45,20,45,20,6
5,20,55,20,40,40,65,20,50,40
990 DATA 40,40,60,40,60,40,61,36
999 ' Course Data
1000 DATA 34,40,33,41,33,41,33,41,33,41,

```

```

33,41,33,41,33,41,33,41,33,41
1010 DATA 36,41,36,41,36,41,36,41,36,41,
36,44,39,44,39,44,39,47,42,47
1020 DATA 42,50,45,50,45,53,48,56,51,59,
54,62,57,65,60,65,60,65,60,65
1030 DATA 57,65,57,62,54,62,54,59,51,59,
48,56,48,53,48,53,48,56,51,56
1040 DATA 51,59,54,62,57,65,60,68,63,71,
66,74,69,77,72,80,75,83,78,83
1050 DATA 78,86,81,89,84,89,84,92,87,95,
90,95,90,98,93,98,93,98,93,98
1060 DATA 90,98,90,98,90,98,87,98,84,101,
81,101,78,104,75,104,72,104,72,104
1070 DATA 69,101,69,101,69,98,98,69,98,69,9
5,69,92,69,89,69,86,72,83,72,80
1080 DATA 75,77,75,77,75,77,75,77,75,77,
72,77,72,77,69,74,66,71,63,68
1090 DATA 60,65,60,65,60,65,60,65,60,65,
60,62,60,62,60,62,60,62,60,62
1100 DATA 60,62,60,62,60,62,60,62,60,62,
60,62,60,62,57,62,54,62,51,59
1110 DATA 48,56,45,53,42,50,39,47,36,44,
33,41,30,38,27,35,24,32,21,29
1120 DATA 18,26,15,23,15,20,12,20,12,17,
12,17,12,20,15,20,15,23,18,26
1130 DATA 21,26,21,29,24,32,27,32,27,35,
30,38,33,38,33,41,33,41,33,41
1140 DATA 33,41,33,41,33,41,33,41,33,41,
33,41,33,41,33,41,33,41,33,41
1150 DATA 34,40,33,41,33,41,33,41,33,41

```



## 極秘ファイルを奪還せよ!

操作方法は136ページに掲載

```

10 CLEAR 1500:COLOR 15,1,1:SCREEN 5,3:OP
EN"GRP:"AS#1
20 DIM MP$(14,13),M1(3),H(3),X(4),Y(4)
30 FOR I=1 TO 14:FOR J=1 TO 13:MP$(I,J)=
"1":NEXT:NEXT
40 FOR I=2 TO 12:READ AS:FOR J=2 TO 13:M
P$(J,I)=M1$(AS,J-1,1):NEXT:NEXT
50 FOR I=1 TO 4:READ X(1),Y(1):NEXT:FOR
I=1 TO 4:FOR J=1 TO 4:READ HP(J,I):NEXT:
NEXT
60 HU=1:X=8:Y=12:HP=100:KE=0
70 '~~~~~ かめん さくせい ~~~~~
80 RESTORE 840:SETPAGE 0,1:CLS
90 READ A:ON A GOTO 100,110,120,130,140,
150
100 READ A,B,C,D,E:LINE(A,B)-(C,D),E:GOT
O 90
110 READ A,B,C,D,E:LINE(A,B)-(C,D),E,B:G
OTO 90
120 READ A,B,C,D,E:LINE(A,B)-(C,D),E,BF:
GOTO 90
130 READ A,B,C,D:PAINT(A,B),C,D:GOTO 90
140 SETPAGE 0,2:CLS:COPY(10,10)-(170,12
0),1 TO (10,10),2:GOTO 90
150 SETPAGE 0,3:CLS:LINE(10,10)-(170,120
),15,BF:LINE(91,110)-(102,117),1,BF:SETP

```

```

AGE 0,0:LINE(0,0)-(256,212),2,BF:FOR I=0
TO 256 STEP 2:LINE(1,0)-(1,212),3:NEXT
160 LINE(190,10)-(245,120),1,BF:LINE(13,
134)-(237,190),14,BF:FOR I=13 TO 237 STE
P 8:LINE(1,134)-(1,190),1:NEXT:FOR I=134
TO 190 STEP 8:LINE(13,1)-(237,1),1:NEXT
170 PSET(191,90),1:PRINT#1,"H.P":GOSUB 5
70
180 FOR I=1 TO 6:FS="":FOR J=1 TO 32:REA
D AS:FS=FS+CHR$(VAL("&H"+AS)):NEXT:SPRIT
E$(1)=FS:NEXT
190 GOTO 340
200 '~~~~~ めいろ ひょうし ~~~~~
210 H(1)=HU-1:IF H(1)=0 THEN H(1)=4
220 H(2)=HU:H(3)=HU+1:IF H(3)=5 THEN H(3
)=1
230 FOR I=1 TO 3:IF MP$(X+X(H(1)),Y+Y(H(
1)))="1" THEN M1(1)=1 ELSE M1(1)=2
240 NEXT:FOR I=1 TO 3:COPY(I*53-43,10)-(
1*53+10,120),M1(I) TO (1*53-43,10),0:NEX
T:BEEP
250 IT=VAL(MP$(X,Y))+I:ON IT GOTO 260,26
0,410,590,590,590
260 RETURN
270 '~~~~~ MAIN ~~~~~
280 ST=STICK(0)
290 IF ST=3 OR ST=7 THEN HU=HU+(ST=7)-(S
T=3) ELSE IF ST=1 THEN 320 ELSE IF STRIG
(0) THEN 360 ELSE 280
300 IF HU=0 THEN HU=4 ELSE IF HU=5 THEN
HU=1
310 GOTO 350
320 IF MP$(X+X(HU),Y+Y(HU))>>"1" THEN X=
X+X(HU):Y=Y+Y(HU):GOTO 340
330 PLAY"V15L1602EC":1US="すめせん!!":GOSU
B 400:GOTO 350
340 SETPAGE 0,3:X1=X-1:Y1=Y-1:LINE(X1*13
,Y1*10)-(X1*13+11,Y1*10+7),1,BF:SETPAGE
0,0
350 GOSUB 200:GOTO 280
360 '~~~~~ MAP ~~~~~
370 COPY(10,10)-(169,120),3 TO (10,10),0
380 LINE(X1*13,Y1*10)-(X1*13+11,Y1*10+7)
,14,BF:LINE(X1*13,Y1*10)-(X1*13+11,Y1*10
+7),1,BF
390 IF STRIG(0) THEN 350 ELSE 370
400 LINE(46,50)-(134,65),1,BF:LINE(47,51
)-(133,64),15,B:PSET(56,54),1:PRINT#1,1U
$:FOR I=0 TO 400:NEXT:RETURN
410 '~~~~~ セントウ ~~~~~
420 1US="できか あらわれた":GOSUB 400:TX=12:TY=2
:TH=100:AX=13:AY=3:1US="PUSH SPC":GOSUB
400
430 IF STRIG(0)=0 THEN 430
440 TX=TX+(INT(RND(1)*5)-2):TY=TY+(INT(
RND(1)*3)-1)
450 IF TX<0 THEN TX=0 ELSE IF TX>24 THEN
TX=24
460 IF TY<0 THEN TY=0 ELSE IF TY>3 THEN
TY=3
470 PUTSPRITE 1,(13+TX*8,134+TY*8),1,2
480 S=STICK(0):R=STRIG(0):AX=AX+((S=7)-(
S=3))*(1-R):AY=AY+((S=1)-(S=5))*(1-R)

```

```

490 IF AX<0 THEN AX=0 ELSE IF AX>27 THEN
  AX=27
500 IF AY<0 THEN AY=0 ELSE IF AY>6 THEN
  AY=6
510 PUTSPRITE 0,(13+AX*B,134+AY*8),8,1
520 IF NOT(AX=TX AND AX<TX+4 AND AY=TY
  AND AY<TY+4) THEN 540
530 DH=HP<(AX-TX)+1,(AY-TY)+1>:IF DH>0 T
  HEN TH=TH-DH:COLOR SPRITE(1)=6:IF TH<0 T
  HEN 550
540 HP=HP-INT(RND(1)*3):GOSUB 570:GOTO 5
  60
550 FOR I=0 TO 1:PUTSPRITE 1,(0,209):NEX
  T:1US="てきま たおした":GOSUB 400:MP$(X,Y)="0":
  GOSUB 200:GOTO 280
560 SOUND 6,15:SOUND 7,7:SOUND 8,16:SOUN
  D 9,16:SOUND 10,16:SOUND 11,0:SOUND 12,1
  6:SOUND 13,0:GOTO 440
570 LINE(193,100)-(243,110),15,8F:LINE(1
  93,100)-(193+INT(HP/2),110),B,BF
580 IF HP>0 THEN RETURN ELSE 740
590 '***** ITEM *****
600 LINE(70,65)-(120,115),1,8F:PUTSPRITE
  1,(79,74),15-(IT-4)*4,IT-1
610 ON IT-3 GOSUB 630,650,670
620 PUTSPRITE 1,(0,209):GOTO 340
630 1US="FOODをみつた":GOSUB 400:1US="H.かい
  ぶく":GOSUB 400
640 PLAY"V1505L32CEDF":HP=100:GOSUB 570:
  MP$(X,Y)="0":FOR I=0 TO 500:NEXT:RETURN
650 1US="かき"をひろった":GOSUB 400:PLAY"V1506L
  32FDECCEDF":PUTSPRITE 4,(205,30),11
660 KE=1:MP$(X,Y)="0":FOR I=0 TO 500:NEX
  T:RETURN
670 1US="きんこた!":GOSUB 400:IF KE=0 THEN
  1US="かき"をもてない":GOSUB 400:BEEP:X=7:Y=5:G
  OTO 620
680 PUTSPRITE4,(0,209):1US="かき"をひろった":G
  OSUB 400:1US="FILEをみつた":GOSUB 400:PUTSPR
  ITE 1,(79,74),15,6:PLAY"V1507L168GAECDEG
  A":FOR I=0 TO 999:NEXT
690 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 255 STEP 2:L
  INE(1+J,0)-(1+J,212),1:NEXT J,1
700 1US="にんむ かんりょう":GOSUB 400
710 PLAY"V1515L1605DCD04L8AFL16EDE888A0
  5C048R64BAGR64GFEL4FL16B05CDR64D04AFGFED
  DD"
720 FOR I=0 TO 3500:NEXT:1US="THE END":G
  OSUB 400
730 COLOR SPRITE(1)=14:COLOR SPRITE(1)=1
  5:GOTO 730
740 '***** GAME OVER *****
750 FOR I=0 TO 2:PUTSPRITE 1,(0,209):NEX
  T
760 LINE(0,0)-(255,212),1,BF
770 1US="あなたははしました":GOSUB 400:FOR I=0 TO
  2000:NEXT:1US="PUSH SPC":GOSUB 400
780 IF STRIG(0) THEN RUN ELSE 7B0
790 '***** DATA *****
800 DATA "422002123102","111101101201","
  232101202010","110000011023","2301151200
  11"
810 DATA "010111001020","112102010113","

```

```

321131020001","101210111100","10000000020
  01","002111010123"
820 DATA 0,-1,1,0,0,1,-1,0
830 DATA 0,15,15,0,2,9,9,2,2,5,5,2,0,3,3
  ,0
840 DATA 3,10,10,170,120,11, 2,40,25,140
  ,105,1, 1,10,10,40,25,1, 1,170,10,140,25
  ,1, 1,10,120,40,105,1, 1,140,105,170,120
  ,1, 4,80,110,14,1,5
850 DATA 3,70,35,110,104,6, 2,75,40,105,
  65,1, 2,75,75,105,100,1, 3,73,67,78,72,1
  4, 2,70,35,110,105,1
860 DATA 1,170,22,155,30,1, 1,155,30,155
  ,112,1, 4,160,70,6,1, 1,170,29,158,35,1,
  1,158,35,158,65,1, 1,158,65,170,64,1, 1
  ,158,75,170,76,1, 1,158,75,158,107,1, 1,
  158,107,170,111,1, 3,158,67,161,72,14
870 DATA 1,10,22,25,30,1, 1,25,30,25,112
  ,1, 4,20,70,6,1, 1,10,29,22,35,1, 1,22,3
  5,22,65,1, 1,22,65,10,64,1, 1,22,75,10,7
  6,1, 1,22,75,22,107,1, 1,22,75,10,76,1,
  1,22,75,22,107,1, 1,22,107,10,111,1, 3,1
  58,67,161,72,14,6
880 DATA F0,90,90,F0,00,00,00,00,00,00,0
  0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
  ,00,00,00,00,00,00,00,00
890 DATA 01,03,03,01,0F,1F,1F,0F,07,07,0
  7,0E,0E,0C,0C,1C,B0,C0,C0,00,F0,FB,FB,F8
  ,F0,F0,E0,E0,E0,60,60,70
900 DATA 07,0F,1F,3F,3F,7F,7F,7F,FB,F8,F
  8,FB,FB,F8,78,3F,E0,F0,FB,FC,FC,FE,FE,FE
  ,1F,1F,1F,1F,1F,1F,1E,FC
910 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0F,1F,3F,7
  F,FF,FF,FE,7C,38,02,07,0F,1F,3B,7A,FB,D8
  ,90,B0,80,80,00,00,00,00
920 DATA FF,B0,8F,BF,8F,8F,A3,A3,A3,87,8
  7,BF,8F,8F,B0,FF,FF,01,FD,FD,FD,FD,FD,FD
  ,FD,FD,FD,FD,FD,01,FF
930 DATA 3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,7F,7F,7
  F,FF,FF,00,1F,1F,F8,F8,F8,FB,F8,F8,F8,F8
  ,F3,F7,F7,E6,EE,0E,FC,FC

```



## JAPAN

操作方法は137ページに掲載

```

10 '
20 ' - J A P A N -
30 ' 1991 RICHARD NAKA
40 '
50 COLOR15,1,1:SCREEN5,2:DEFINT A-Z
60 OPEN"GRP:"AS#1:DIMP$(23),KE(11)
70 A=INT(RND(-TIME)):GOTO730
80 ' TAMA
90 FOR I=0TO1:V(1)=INT(RND(1)*5)+1:NEXT
100 IFV(0)=V(1)THEN90
110 SWAPV(0),V(1):FOR I=0TO1:Y=0:X=12+1*2
  :M=V(1)+2:GOSUB530:NEXT:GOSUB470
120 ' MAIN
130 GOSUB430:B=CX+S
140 1FB<11ANDB>-1ANDCX><BTHENCX=B

```

```

150 PUTSPRITE0,(40+CX*16,195),15,0
160 IF CX=8 THEN FOR I=1 TO 30: NEXT
170 GOSUB 450: IFT1 THEN 200
180 IFT2=0 THEN 130 ELSE PUTSPRITE0,(40+CX*16,190),15,1: GOTO 110
190 '-----● PUT ●
200 IF HK=1 THEN 180 ELSE HK=0: MD=0
210 CO=0: FOR I=0 TO 1: J=0
220 A=11-CX-1+J: IFA>11 THEN 290
230 CA=0: KE=KE(A)+V(I): IF KE<10 THEN 260
240 KE=KE-10: V(I)=1: CA=1
250 CO=CO+1: IF K THEN MD=1
260 X=4+(CX+I-J)*2: M=KE+2: GOSUB 530
270 GOSUB 500: KE(A)=KE
280 IF CA=1 THEN J=J+1: GOTO 220 ELSE NEXT
290 IF KE(11-HK)=0 THEN HK=HK+1: GOTO 290
300 '-----● SCORE ●
310 IFCO=0 THEN 90 ELSE 1FMD THEN 580
320 SC=SC+2^(CO+3): PS=SC: FOR I=0 TO 4
330 X=20+1*2: Y=0: M=INT(PS/10^(4-I))+2
340 PS=PS-(M-2)*10^(4-I)
350 GOSUB 530: NEXT: GOTO 90
360 '-----● MUSIC ●
370 INTERVAL STOP: PLAYPS(PC),"R8CR8C"
380 MC=MC+1: PC=PC+1: IF PC=24 THEN PC=0
390 IF MC>20 THEN RETURN ELSE MC=0
400 TM=TM-1: M=TM: X=2: Y=0: GOSUB 530
410 IFTM>2 THEN RETURN ELSE RETURN 580
420 '-----● SUB ●
430 S=STICK(0) OR STICK(1)
440 S=(S<7)-(S<3): RETURN
450 T2=-(STRIG(3) OR STICK(0)=5)
460 T1=-(STRIG(0) OR STRIG(1)): RETURN
470 INTERVAL STOP: SOUND 10,14: SOUND 6,20
480 FOR K=1 TO 30: NEXT: SOUND 6,0: FOR K=1 TO 10:
NEXT: SOUND 6,30: FOR K=1 TO 30: NEXT
490 SOUND 10,0: INTERVAL ON: RETURN
500 INTERVAL STOP: SOUND 10,14: SOUND 6,5
510 FOR K=1 TO 20: NEXT: SOUND 6,0: FOR K=1 TO 10:
NEXT: SOUND 6,5: FOR K=1 TO 20: NEXT
520 SOUND 10,0: INTERVAL ON: RETURN
530 N=(M-1)*16: IF M=0 THEN COPY(N,0)-(N+15,95),2 TO(X*8,Y*100+8),P:Y=1: RETURN
540 LINE(N,0)-(N+15,95),1,B:Y=1: RETURN
550 FOR K=0 TO 31: PUTSPRITEK,(0,0),0
560 NEXT: RETURN
570 '-----● TIMEUP ●
580 INTERVAL OFF: FOR I=1 TO 8000: NEXT: CLS
590 HS=SC-(HS>SC)*(HS-SC): PRESET(72,82):
PRINT#1,USING"SCORE #####";SC: PRESET(72,122):
PRINT#1,USING"H1 #####";HS
600 GOSUB 550: PLAY"BAGAGFEFEDCDC"
610 FOR I=1 TO 10000: NEXT
620 '-----● TITLE ●
630 COPY(0,0)-(255,211),3 TO(0,0),0
640 PRESET(150,130): PRINT#1,"HI";HS
650 GOSUB 460: IFT1=0 THEN 650 ELSE PLAY"CDE"
660 FOR I=1 TO 120: A=20+I*2: LINE(A,85)-(A,140),1
670 NEXT: PC=0: TC=0: TM=11: CX=10: P=0: M=2
680 COPY(0,0)-(255,211),1 TO(0,0),0
690 PUTSPRITE0,(200,195),15,0
700 FOR I=0 TO 11: X=4+I*2: Y=1: GOSUB 530: GOSU

```

```

B500: KE(I)=0: NEXT: MC=0: HK=11: SC=0
710 INTERVAL ON: GOTO 90
720 '-----● WRITE ●
730 SETPAGE 1,1: CLS: SETPAGE 0,2: CLS: P=1
740 READAS: DRAW"BM232,5C7XAS;BM232,20C11XAS;BM243,6C8A2XAS;BM243,21C12XAS;A0"
750 FOR I=0 TO 3: READA,B: PAINT(236,3+A),B
760 NEXT: PLAY"S9M2000L1604":Y=0:HS=0
770 READAS: DRAW"BM244,5C9XAS;BM244,20C13XAS;BM231,6C10A2XAS;BM231,21C14XAS;A0"
780 FOR I=0 TO 1: FOR J=0 TO 11: LINE(23+I+J*16,7)-(23+I+J*16,88),6-1*2: NEXT: NEXT
790 FOR I=0 TO 3: A=3+1: LINE(8+I,0+I)-(215-I,95-1),A,B: LINE(15-1,7-1)-(208+1,88+1),A,B: LINE(15-1,26+1)-(208+1,26+1),A: LINE(15-1,33-1)-(208+1,33-1),A: NEXT
800 READAS: FOR I=0 TO 24: FOR J=0 TO 3
810 A(J)=VAL(MID$(AS,I*4+J+1,1)): NEXT
820 COPY(230,0)-(245,11),2 TO(A(0)*16+16,A(1)*12-(A(1)>0)*8+14),2
830 COPY(230,15)-(245,26),2 TO(A(2)*16+16,A(3)*12-(A(3)>0)*20+8),2: NEXT
840 COPY(8,0)-(215,95),2 TO(8,100),2
850 FOR I=0 TO 11: COPY(96,0)-(111,95),2 TO(I*16+16,100),2: NEXT: SETPAGE 0,1
860 COPY(8,100)-(215,195),2 TO(24,116),1
870 COLOR=(1,0,1,0): FOR I=3 TO 14
880 READA,B,C: COLOR=(1,A,B,C): NEXT
890 FOR I=0 TO 15: X=1*2: M=VAL("&H"+MID$("1B E00122E12222E",1+1,1)):Y=0: GOSUB 530
900 NEXT: FOR I=0 TO 2: X=1*88+9: AS=MID$("T1M E TAMA SCORE",I*5+1,5): PRESET(X,105): PRINT#1,AS: PRESET(X+1,105): PRINT#1,AS: NEXT
910 SETPAGE 0,3: CLS: READAS: DRAWAS
920 FOR I=0 TO 4: A=1+10-(1=0)*5
930 PAINT(1*40+55,100),A,A: NEXT
940 SETPAGE 0,0: READAS: FOR I=0 TO 63: VPOKE 30,720+I,VAL("&H"+MID$(AS,1*2+1,2)): NEXT
950 CLS: PLAY"S9M2000L805","S9M2000L804"
960 SOUND 7,28: FOR I=0 TO 23: READPS(1): NEXT
970 PC=0: ON INTERVAL=60 GOSUB 370: GOTO 630
980 '-----● DATA ●
990 DATA "E5R2FRF4L12",0,7,6,8,15
1000 DATA 11,21,12,"L14E4RENRG4R2"
1010 DATA "50006001700280039004111021122
2133114322033234124423043344440615171527
2538154826283639164927393749484"
1020 DATA 1,0,0,3,1,0,5,2,0,7,3,0
1030 DATA 5,5,2,3,3,1,7,7,3,1,1,0
1040 DATA 0,3,5,0,2,3,0,4,7,0,1,2
1050 DATA "S80BM63,125C15U2LDLFRBM65,125C11EFUHGDBM147,105C12HLD2RURBM149,105C13DEFUHG8M231,125C14U2LDHD2RS4U18R2F18"
1060 DATA "60F0F0F0F0F8787E79271F5FDFD70D0
201060F0F0F1F1E7E9EE4F8FAFBEBB040800C1E3
E3E3C3E3E19171F1F5F57ED420130787C7C3C7C7
C98E8F8F8FAEAB74280"
1070 DATA "CR8DE","R8GGG","CR8DE","R8GGG","FR8ED","R8CCC","CDEF","R8EFG"
1080 DATA "CR8DE","R8GGG","CR8DE","R8GGG","FR8ED","R8CCC","CDEF","R8GGG"
1090 DATA "GR8GF","R8FGG","AR8AG","R8GGG","FR8FE","R8DR8C","R8CR8","CDEF"

```

# MSX

## magazine

### プログラムサービス

## MSXディスク通信 バックナンバー

今月から「プログラムサービス」に取って代わったけれども、これまでに刊行されたディスク通信のバックナンバーは、これまでどおりいつでも入手することが可能になっている。どの号も3.5インチディスク2枚組で、価格は3000円[税込]。購入方法については、つ

ぎのページを参照してくれ。

さて、これから、これまでに刊行されたディスク通信創刊号から'91年4月号までの収録プログラムをおさらいしていこう。気になるプログラムを収録している号を見つけたら、今すぐTAKERU設置店に直行しよう。

昨年の秋以来、毎月刊行してきた「MSXディスク通信」なんだけど、4月8日、つまり本日発売の号からちょっとだけ衣がえをするようになったのだ。

新しいタイトルは「MSXマガジンプログラムサービス」。内容については、本誌に掲載されているソフトコンやショートプログラム、音楽のこころリストコーナーや人工知能うんちく話のサンプルプログラムなどをディスクにまとめて収録していくつもりだ。

お値段のほうは2000円[税込]。

これまで3000円[税込]だったので、少しお買い得になったかな、という感じかな。それから、販売方法はこれまでどおり、TAKERUと通販の2種類だ。

さて、今月号はソフトコン第2席入選の「本場BRASILのサッカーゲーム」に注目してほしい。本物のサッカーを忠実に再現しており、さらにチームエディット機能も用意されているのだ。

もちろん、ショートプログラムなど本誌掲載プログラムも収録されているぞ。

## '90年12月号



◆オーソドックスながら、スリリングな展開がたまらない「SEA SARDINE」。

そらまめ、哲馬コンビが製作の本格派横スクロールシューティングゲーム「SEA SARDINE」のパート1を収録。また、ソフトコンで第3席に入選したRPG「FANTASIA」を楽しむことができるほか、南青山ゲームプロジェクトで募集した、BABY'SのRPG「Ciuda Dragon」のBGMコンテストで入選を果たした全9曲を聴くことができるようになってきている。

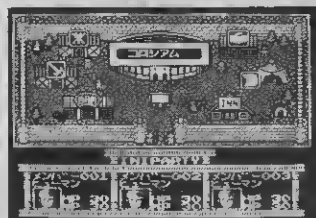
## '90年10月号



◆小気味よいテンポで進む「ファミクパロディック2」のオープニングデモ。

創刊号の目玉は、PSG、FM音源、SCCの3つの音源に対応したミュージックツール「MUSICA」。自作プログラムにも活用できるのが特徴だ。また、新作ゲームデモとしてBIT2の「ファミクパロディック2」のかわいいうオープニングデモが見られるほか、ソフトコン第3席入選作品の縦スクロールシューティングゲーム「SPACE FORCE」が収録されているぞ。

## '91年1月号



◆「うわさのコロシム」は、RPGの戦闘シーンをメインに構成したゲームなのだ。

本誌の特集「BASICの逆襲」で取り上げたサンプルプログラム32本を収録。そのほか、操作性が向上した「うわさのコロシム」連載第2回や、エッチな絵をバックにしたブロックくずし「AVくずし・シースルーでポン!」、ソフトコンで第2席に入選した縦スクロールシューティングゲーム「OGISS」など、ゲームが多数収録されているのが特徴の号だ。

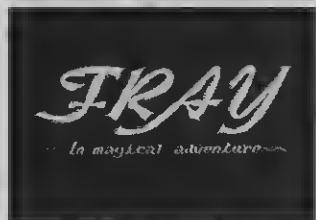
## '90年11月号



◆turbo R専用ゲームソフトとして話題の「シード オブ ドラゴン」のデモ画面。

リバーヒルソフトのturbo R専用アクションゲーム「シード オブ ドラゴン」のオープニングデモのほか、連載オリジナルゲームとして「うわさのコロシム」の第1回が収録されている。また、全10面構成のアクションパズルゲーム「TENOR」が楽しめるほか、音楽のこころコーナーで過去に掲載されたプログラム全23作品が収録されているのも見逃せないだろう。

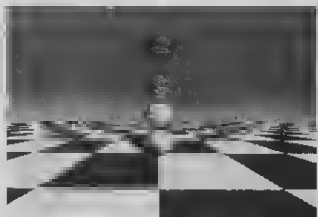
## '91年2月号



◆マイクロキャビンの人気アクションゲーム「FRAY」のオープニングデモ画面。

特集では、turbo RのPCMサンプリング機能を活かした、サンプリングキーボードやPCMエディター、拡張TALK BASICを紹介している。新作ゲームデモでは、マイクロキャビンの人気アクションゲーム「FRAY」のちょっとだけ遊べるバージョンを収録している。また、連載シューティングゲーム「SEA SARDINE」のパート2も入っているぞ。

## '91年3月号

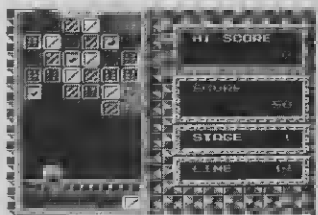


●MSX 大賞のCG部門で見事大賞を獲得したレイトレーシングアニメーション。

この号では、昨年のMSX 大賞のCG部門で大賞に輝いた、河野泰鑑さんのレイトレーシングアニメーションに注目してほしい。MSX でよくもここまで、と驚かされるシーンが連続する力作なのだ。

また、「うわさのコロシム」第3回も収録している。ゲームバランス、操作性、処理スピードのあらゆる点で前作をはるかにしのぐ出来映えだぞ。

## '91年4月号



●ホット・ビの「パラメデス」は、サイコロを消していくアクションパズルだ。

ホット・ビの「パラメデス」を少しだけプレーすることができるデモが入っている。このゲームは、上から迫ってくるサイコロをすべて撃ち落とすことが目的。消したサイコロの組み合わせで役を作ることによって、一度に大量のサイコロを消すワザもあるのだ。

また、MSXView用のアドレス帳やカレンダーなど、各種アプリケーションツールも収録している。

# 直販を利用する場合

直販には3種類の方法があります。いずれの場合も送料はサービスで、価格については、プログラムサービスが2000円[税込]、ディスク通信が3000円[税込]となっております。

まず、郵便局にある「郵便振替用払込通知票」を利用する場合は、右の例のように必要事項を記入したうえで、代金を郵便局へ振り込んでください。この場合、お申し込みから商品の到着まで2週間ほどかかります。

また、現金書留でアスキーまで直接申し込む場合や、郵便小為替

を簡易書留などでアスキーに申し込む場合は、必ず下に掲載したようなメモを同封してください。なお、商品が到着するまでに、前者の場合は1週間から10日、後者の場合は2週間程度かかるものと思われまふ。

### あて先はこちら

〒107-24  
東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
株式会社アスキー 直販部  
Mマガプログラムサービス係  
☎03-3486-7114

## ●現金書留と郵便小為替で申し込む場合のメモの例

●MSXマガジンプログラムサービス  
○年○月号を希望します。  
※数量は1個。2000円を同封しました。  
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1  
青山太郎 電話 03-3796-1903

●住所はアパート名、号室名まで。会社あての場合は部署名まで書いてください。

# TAKERUで購入する場合

「MSXマガジンプログラムサービス5月号」及び「MSXディスク通信」のバックナンバーは、それぞれTAKERUにて販売されている。価格は、プログラムサービスのほうが2000円[税込]、ディスク通信は3000円[税込]だ。

TAKERUはパソコンソフトの自動販売機だ。機械だけに、操作が難しいんじゃないか、と思っている人もいかもしれないが、そんな心配はぜんぜん必要ないぞ。まず、機械の画面に表示されているメッセージにしたがってほしいソフトを捜し出し、代金を入れるとディスクが出てくる。このディスクを所定の位置に差し込むと、

中にプログラムが書き込まれて、プリンターから操作説明書が打ち出される、という仕組みになっているのだ。品切れの心配がないので、いつでもほしいソフトを購入することができるのも魅力。ディスク通信のバックナンバーも全巻揃っているぞ。

詳しい設置場所は、本誌掲載のTAKERUの広告を参照してね。

### 問 い 合 せ 先

〒467  
名古屋市中区瑞穂区苗代町2-1  
ブラザー工業株式会社  
TAKERU事務局  
☎052-824-2493

- 機種 .....MSX2 (VRAM128K)以降
- メディア .....3.5インチ2DD
- 価格 .....2000円[税込]

## ●郵便振替用払込通知票で申し込む場合の記入例

| 表面                                                                                                              |  | 裏面                                                                            |  |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|-------------------------------------------------------------------------------|--|
| <p>払込金受入票</p> <p>郵便振替払込金受領証</p> <p>東京 4-161144 ¥2000</p> <p>株式会社アスキー</p> <p>〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 青山太郎</p>     |  | <p>東京 4-161144 ¥2000</p> <p>株式会社アスキー</p> <p>〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 青山太郎 様</p> |  |
| <p>※裏面の印欄は、払込人において記載してください。</p> <p>・記載事項を訂正した場合は、その箇所を訂正印を押してください。</p> <p>・この用紙は、機械で処理しますので折り曲げないようにしてください。</p> |  | <p>この用紙は、機械で処理しますので折り曲げないようにしてください。</p>                                       |  |

| 裏面                                                                                                                         |  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| <p>ここには、何も記載しないでください。</p> <p>この欄は、加入者あての通信にお使いください。</p> <p>MSXマガジンプログラムサービスの<br/>○年○月号を希望します。<br/>※数量は1個です。よろしくお願ひします。</p> |  |

# 売ります 買います

## ●応募の際の注意

1. 応募の際は必ず指定の応募用紙(コピー可)を使用し、必要事項を決められた字数内でいねいに、はっきりと記入し、62円切手を貼った封書で応募してください。
2. ハード関係は、メーカー名、機種名を正確に記入してください。ソフトはROM版のみを受け付けます(ディスク版不可)。正式名称、対応機種を明記してください。
3. 価格などは、誤解のないようにはっきりと記入してください。
4. 掲載は抽選とします。なおこのコーナーでは、MSX関係のハードとソフトのみを掲載します。それ以外は掲載できません。
5. 18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です。必ず保護者の方に記入してもらってください。

## ●連絡を取る際の注意

1. このコーナーを利用する際は、返信面に自分の住所、氏名を記入した往復はがきを使ってください。
2. リスト中の価格が“……以下”“……くらい”となっているものは、当事者間で価格を決めてください。
3. ソフトはとくに記載のない限り、MSX2対応のものです。

## ●その他の注意事項

1. 編集部では、掲載内容の取り消しや、内容の問い合わせは一切応じられません。交渉は直接当事者間で行なってください。
2. このコーナーを利用する取引は、トラブルのないよう誠意をもって行なってください。万一、取引の不履行などのトラブルが生じた場合、編集部では一切の

売ります 買います 応募用紙

①売ります ②買います ③交換します

●アスキー日本語ワープロ  
MSX-Write(カートリッジ)を  
10,000円で売ります。連絡は往  
復はがきをお願いします。  
〒107-24  
東京都港区南青山6-11-1  
MSXマガジン編集部  
青山太郎

責任を負いません。

3. 取引を確実にし、トラブルを防ぐために、当事者間での金銭および物品の授受は“手渡し”もしくは郵便局の“代金引換郵便”、運送会社の“代金集金サービス”などをご利用することをお勧めします(詳細につきましては郵便局、または、このサービスを行なっている運送会社にお問い合わせください)。

## あて先

〒107-24  
東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
(株)アスキー  
MSXマガジン編集部  
売ります 買います コーナー係

## 売ります

- ソニー MSX2、HB-F1Ⅱを8000円で。箱なし、説明書、付属品付、完動品。  
〒982 宮城県仙台市太白区長町8-19-13 伊藤 聡
- ソニーMSX2+、HB-F1XDJを3万円で。付属品付。  
〒637 奈良県五條市久留野町1015-2 植田桂司
- ハイドライド3を2800円、ザナドゥ(MSX1)を1800円で。箱、説明書付。  
〒642 和歌山県海南市大野中433 山出明広
- ソニーMSX2、HB-F1XDmk2、FMPACをまとめて2万円で。箱、説明書付。  
〒272 千葉県市川市若宮3-52-23 川辺武彦

- ソニーMSX2+、HB-F1XVを3万2000円、ソニー通信モデムHBI-1200を2万円、まとめて4万8000円で。完動品。  
〒989-23 宮城県亘理郡亘理町荒浜字隈崎50 阿部 厚
- ソニーMSX2、HB-F1XD(アンテナ切換え器なし)、MIDIサウルス、FMPAC、マウスをまとめて3万5000円で。  
〒039-22 青森県上北郡百石町字下明堂62-6 小向隆之
- ソニーMSX2+、HB-F1XVを3万2000円で。箱、説明書、保証書付、新品同様。手渡し希望。  
〒351 埼玉県朝霞市膝折町2-18-37-108 内藤信愛
- めぞん一刻完結篇を2500円、R-TYPE、幽霊君を各1500円で。箱、説明書付。  
〒810 福岡県福岡市中央区桜坂2-3-20-201 西 耕太郎

- ソニーMSX2、HB-F1XD、パナソニックワープロプリンターFS-PW1、FMPACをまとめて3万円で。  
〒143 東京都大田区中央6-30-11-301 伊藤哲也
- ソニーMSX2+、HB-F1XV、ソニープリンターHBP-F1C、HALNOTE基本3点セット、GCALCをまとめて5万円で。  
〒569 大阪府高槻市沢良木町11-8-203 河野寿美緒
- パナソニックMSX2+、FS-A1FXを2万5000円、リンクス専用モデムNT-300を1万円、PACを2000円で。  
〒969-02 福島県西白河郡矢吹町新町137-2 富永佳広
- ソニーMSX2、HB-F1XDを2万円で。箱、説明書付。  
〒862 熊本県熊本市大江4-21-29 坂口昌徳

## 買います

- FMPACを1万円以上で。完動品希望。  
〒283-01 千葉県山武郡九十九里町片貝2196-4 松本えいじ
- MSX用21ピンディスクプレーを1万5000円で。機種名、定価、備品の有無など明記の上連絡を。  
〒948 新潟県十日町市関口町 福原 満
- パナソニックMSXturbo R、FS-A1STを5万円以下で。箱、説明書付、完動品希望。  
〒343 埼玉県越谷市千間台西6-1-2 藤田章士
- 激突ペナントレース2、コナミの新10倍カートリッジを各2000円で。箱、説明書付希望。  
〒355-04 埼玉県比企郡都幾川村番匠287-1 小峯孝弘

〒630 奈良県奈良市中院町30番地  
ハイツ中院102 深村 浩

〒562 大阪府箕面市箕面2-3-7  
矢野祐亘

〒458 愛知県名古屋市長区有松  
町桶狭間幕山56-25 藤原敬士

〒191 東京都日野市多摩平3-17-14 馬場雅之

キリトリ線



MSX-DOSとは、マシンを買うとついてくる、オマケのようなものだと思っていなかったかな? そんな人は次号の特集をじっくりと読んでほしい。DOSを使いこなしてキミもMSXパワーユーザーに変身だ!!

## 6月号は5月8日発売! 予価 550円

●おたよりのあて先 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー MSXマガジン編集部「〇〇〇」係

## STAFF

|        |                                                                                                                         |
|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 発行人    | 塚本慶一郎                                                                                                                   |
| 編集人    | 小島 文隆                                                                                                                   |
| 編集長    | 宮野 洋美                                                                                                                   |
| 副編集長   | 金矢八十男                                                                                                                   |
| 編集スタッフ | 宮川 隆<br>清水早百合<br>菅沢美佐子<br>福田知恵子<br>林 英明<br>奥山 浩幸<br>荒井 清和<br>浜崎千英子<br>佐々木幸子                                             |
| 校正     | 唐木 緑                                                                                                                    |
| フォトグラフ | 水科 人士<br>吉田 武<br>長瀬ゆかり                                                                                                  |
| 編集協力   | 森岡 憲一<br>吉田 孝広<br>戸塚 義一<br>泉 和子<br>栗原 和子<br>橋 史宏                                                                        |
| 制作協力   | 成谷実穂子<br>スタジオB4<br>古川 誠之<br>吉田 大介<br>深坂 憲一<br>白川 千尋<br>野島 弘司<br>白鳥かおり                                                   |
| 広告営業   | 杉山 淳一<br>白戸 明                                                                                                           |
| 出版業務   | 別所 聖一<br>伊藤 恭子                                                                                                          |
| アメリカ駐在 | トム・ランドルフ                                                                                                                |
| イラスト   | 桜 玉吉<br>岩村 実樹<br>なかのたかし<br>水口 幸広<br>及川 達郎<br>石井 裕子<br>新井 孝代<br>池上 明子<br>米田 裕<br>赤山 秀文<br>横山 宏<br>加藤 直之<br>林 幸蔵<br>三崎 昌子 |

## 情報電話のご案内

☎03-3796-1919

MSXマガジン編集部では、24時間、テープによるアフターケアなどの情報を流しております。また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝、祭日を除く、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時までお願いいたします。

自分の手で**RPG**を作り上げる

# RPG CONSTRUCTION TOOL Dante (ダンテ)

サンプルゲーム「Badoma」収録



- フィールド型のあらゆるRPGができる！
- パーティの人数は1~8人まで設定可能
- パーティの人数はゲーム中で任意に変更可能
- 敵キャラの攻撃パターンを複雑に設定できる
- 強いボスキャラも登場させることができる
- アイテムはなんと128種類まで作成可能
- 敵と味方が使うことのできる魔法は28種類

■MSX2(VRAM128K)/MSX2+  
3.5インチ 2DD **¥4,500** (税別)

\*MSXマガジン'90.2月号が必要です。  
\*バックナンバーサービスも実施中！

# MSX ディスク通信



12月号「SEA SARDINE」

1月号「うわさのロシアム」

2月号「FRAY・デモ&先取り」



4月号「パラメタ体験版」

TAKERUで発売中のディスク月刊誌//  
文字情報だけでなくMSXの世界を実際の  
動きで伝えてくれるディスク通信なのだ！

■MSX2(VRAM128K)/MSX2+  
3.5インチ 2DD **¥3,000** (税別)

# NEW TAKERU

パワーアップがうれしい春です。

あの武尊がNEW TAKERUとなって今春イッキにバージョンアップ！

いっそうパワフルに、ひときわ頼もしくなりました。

「より速く」「より使いやすく」「より身近に」

生まれ変わった NEW TAKERU をヨロシク！

# ターボRが、MSXの楽しさを加速する。



**ターボRの実力①**  
新開発16ビット高速CPU  
R-800搭載。ゲームも  
ワープロも、グンと速い。

**ターボRの実力②**  
PCM録音/再生機能内蔵。なんと  
MSXが、コトバをしゃべるのだ！

**ターボRの実力③**  
MSX-DOS2搭載、メインRAM  
256KB。これは驚異の頭脳だ。

これは、MSXの恐るべき進化だ。CPU処理  
速度は従来の10倍。内蔵メモリ容量は4倍  
しかもワープロの音声ガイドや、デジトーク機  
能など驚異の機能を満載。MSXをますます  
面白くする史上最強のマシンが、いま誕生した

## A1ST

パナソニック **MSX turbo R** パソコン  
FS-A1ST 標準価格 87,800円(税別)

▶従来の8ビット機に比べて最高約10倍の高速処理が可能。従来のMSX-DOS2よりも  
そのまゝ5〜6倍速で実行(当社比) ▶さらに進化したMSX-DOS2を標準搭載  
(MS-DOS Ver. 2相当)。もちろん従来のMSX-DOSもサポート ▶メインRAM  
256KB。実用性の高いアプリケーションも実行可能 ▶音声ガイド機能で音声ガイド  
「デジトーク」機能。対応ソフトなら、登場人物の声も楽しめる ▶拡張ワープロMSX-  
ドアップ。対話感覚で使える音声ガイド付 ▶電子システム手帳機能。30日通帳書き可能

**MSX R** パソコンは、**MSX MS2** **MS32** のソフトも使用できる

●MSX、日本語MSX-DOS2はアスキーの商標です ●MS-DOSは米国マイクロソフト社の  
登録商標です ●お問い合わせ、カタログを希望の際は、必ず「品名 価格 数量」を  
お書きの上、〒571 大阪府門田市門田1000 松下電器産業株式会社 東京営業所 まで

心を満たす先端技術—— Human Electronics 松下電器産業株式会社